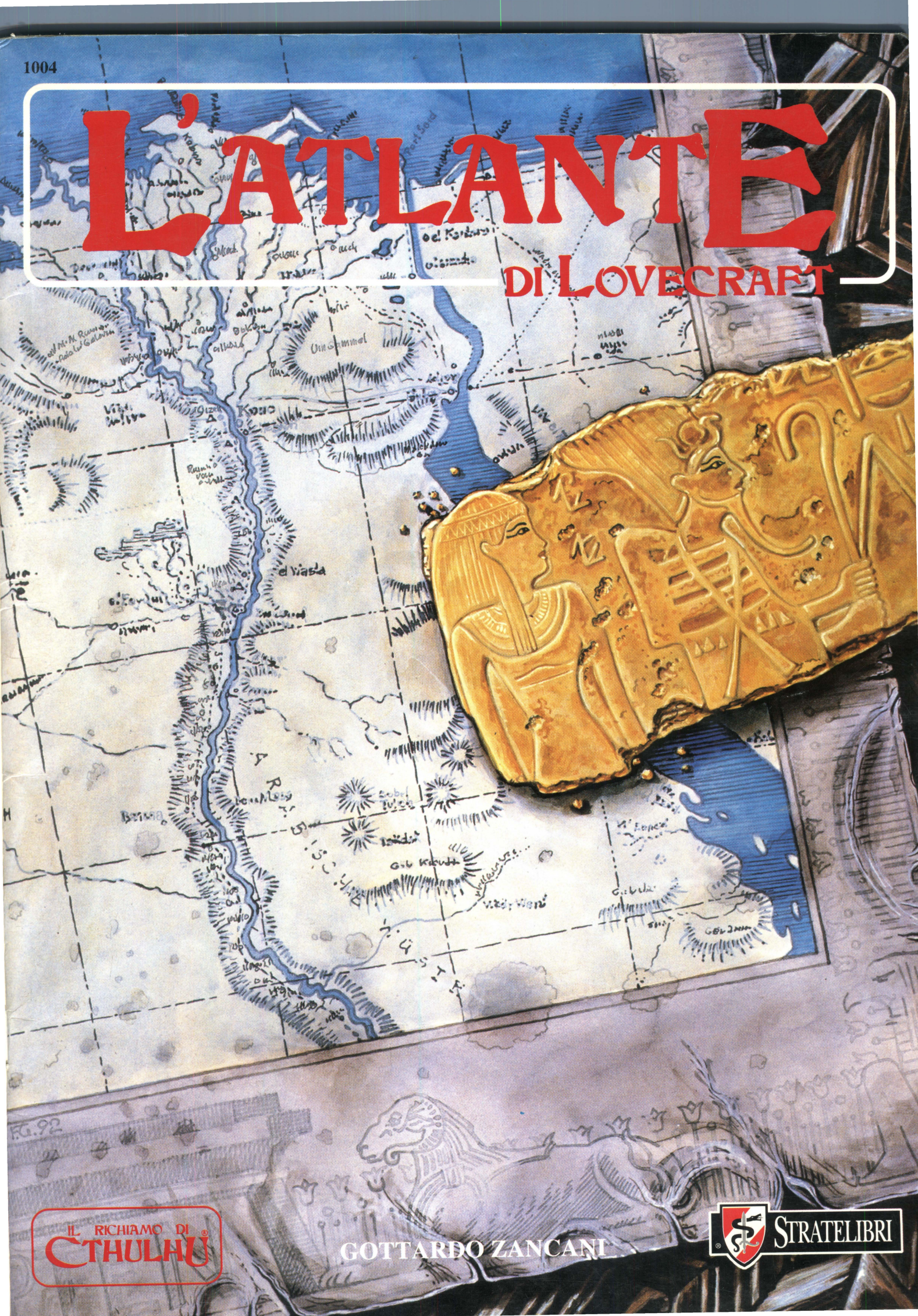
1004

L'ATLANTE DI LOVECRAFT

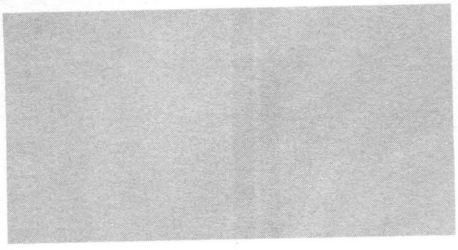


IL RICHIAMO DI CTHULHU®

GOTTARDO ZANCANI

STRATELIBRI

L'ATLANTE DI H.P. LOVECRAFT



L'Atlante
di H. P. Lovecraft

di
Gottardo Zancani

intoduzione di
Gianfranco de Turris

produzione
Silvio Negri Clementi

progetto grafico e impaginazione
Laura Pelan

disegni
Marco De Maria,
Filippo Zanicotti,
Paolo Parente

Indice

	Terre ai confini della realtà	**4**
	Prefazione	**6**
Località Archeologiche:	Babilonia	7
	Carnac	8
	Catal Hoyuk	9
	Cerveteri	10
	Chan Chan	11
	Cnosso	12
	Giza	13
	Hal Saflieni	14
	Hatra	15
	Hattusa	16
	Ife	17
	Isola di Pasqua	18
	Machu Picchu	19
	Mari	20
	Mesa Verde	21
	Monhenjo-Daro	22
	Nazca	23
	Ninive	24
	Palmira	25
	Petra	26
	Ponape	27
	San Agustin	28
	Saqqara	29
	Skara Brae	30
	Stonehenge	31
	Susa	32
	Tara	33
	Teotihuacan	34
	Ugarit	35
	Ur	36
	Zimbabwe	37
Località Cthulhoidi:	**Arkham**	**38**
	Dunwich	**40**
	La Città della Grande Razza	**42**
	Innsmouth	**44**
	Kingsport	**46**
	Leng	**48**
	N'Kay	**50**
	La Città Senza Nome	**52**
	La Città dei Grandi Antichi	**54**
	Providence	**56**
	R'Lyeh	**58**
	Y'Ha Nthlei	**60**
	Racconti citati nel volume	62
	Bibliografia essenziale	63

Terre ai confini della realtà

"Era tardo pomeriggio, in un giorno d'autunno, ad Arkham. Sedevamo su una tomba in rovina del diciassettesimo secolo, nel vecchio cimitero, e speculavamo sull'innominabile" (L'innominabile, 1923).
"Kingsport mi apparve oltre la cima della collana, distesa nel gelo dell'imbrunire. La nevosa Kingsport dagli antichi campanili e banderuole, travi e vecchi comignoli, moli e piccoli ponti, salici e cimiteri, e infiniti labirinti di stradine ripide e tortuose"(La ricorrenza, 1923).
"Attraversato un ponte si scorge un piccolo villaggio raggomitolato fra l'ansa del fiume e la parete verticale di Round Mountain, e ci si meraviglia dell'agglomerato di tetti cadenti a doppia spiovenza, muta testimonianza di un'architettura più antica di quella comune nella regione. (...) Si ha paura ad attraversare il tenebroso tunnel del ponte, eppure non si può farne a meno. Una volta dall'altra parte, è difficile non avvertire subito un sottile lezzo malsano nelle viuzze del villaggio, come di muffa e di sfacelo secolari (...) In seguito, talvolta si viene a sapere d'essere passati per Dunwich" (L'orrore di Dunwich, 1928).
"Fu così che sentii parlare per la prima volta della tenebrosa Innsmouth. Il minimo accenno a un posto non segnato sulle carte e nemmeno nelle guide più recenti, sarebbe bastato ad accendere il mio interesse, e le strane allusioni dell'impiegato suscitarono in me una viva curiosità. Una cittadina capace di ispirare tanta ripugnanza nel circondario, pensai, deve essere quanto meno singolare e degna dell'attenzione del turista. Se veniva prima di Arkham avrei potuto farci tappa e così chiesi all'impiegato di parlarmene" (La maschera di Innsmouth, 1931).
H.P.Lovecraft amava enormemente fare il "turista" di posti e città che non erano segnati in alcuna carta geografica ed in alcuna guida turistica per il semplice motivo che erano luoghi della sua mente*: come aveva creato degli pseudolibri (il più famoso dei quali resta il* Necronomicon*), lo scrittore aveva creato una pseudogeografia in cui faceva svolgere la maggior parte delle vicende da lui narrate.*
Ma per quale motivo Lovecraft non si accontentava di quanto la realtà gli forniva come sfondo delle proprie storie?
La risposta è semplice: da un lato una necessità immediata, e cioè quella di poter creare atmosfere partendo da un particolare tipo di realtà che poteva nascere solo dalla sua immaginazione; dall'altro una necessità più importante e che venne man mano imponendosi, cioè quella di dar vita, anche nei particolari, ad una Realtà Altra, una realtà di paura e di terrori cosmici, in cui ogni paese, fiume, città, personaggio, istituzione, avvenimento, aveva la sua precisa collocazione.
Pur senza aver iniziato a scrivere con un piano specifico e preordinato, nel corso degli anni Lovecraft si trovò a immaginare sempre più storie inserite in quello che lui chiamava il "ciclo di Arkham" e che noi invece oggi definiamo i "Miti di

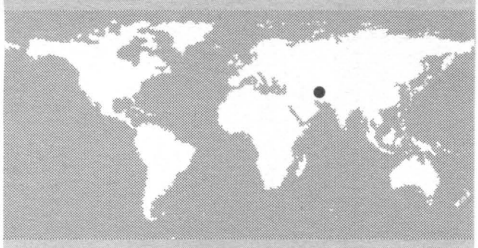
Cthulhu". Scriveva ad esempio a James Morton nel giugno 1928: "Dopo più di un anno ho cominciato un nuovo racconto. Si chiama The Dunwich Horror *ed è così agghiacciante che forse Wright (il direttore del mensile* Weird Tales*) non avrà il coraggio di pubblicarlo. È ambientato nella valle superiore del Miskatonic, molto, molto a occidente di Arkham".*
Lovecraft aveva la necessità di creare uno sfondo così cupo, degradato, malefico, inquietante nelle cose e nelle persone dove far svolgere la sue trame, che accentuò i caratteri tipici della Nuova Inghilterra, sia geografici, sia culturali, sia caratteriali; Vermont, Maine, Rhode Island , Massachussetts con le loro città vere o inventate divennero il-luogo-dei-luoghi di tutte le abominazioni, secondo un codice fatto poi tipico da altri scrittori fantastici e dell'orrore che hanno posto al centro di molte delle loro opere sempre la stessa zona o luogo: si pensi a Castle Rock nel Maine per Stephen King e (per restare in Italia) a Buffalora per Tiziano Sclavi.
Benché Arkham, con la sua Miskatonic University, il paese di Dunwich, la cittadina di mare di Innsmouth e Kingsport, non siano segnate in alcuna mappa, non sono meno reali, in quanto confinano con la Realtà: *sia la realtà oggettiva come possono essere città esistenti quali Boston o Providence, sia la realtà soggettiva come possono essere i nostri sogni e le nostre fantasticherie. Arkham la possiamo trovare citata in un racconto accanto a Providence, e Dunwich possiamo tranquillamente visitarla mentre dormiamo, come tutti sanno.*
Lo spessore di realtà che questa pseudogeografia lovecraftiana possiede, aumenta peraltro ogni anno di più. Non viene infatti ampiamente citata nei romanzi e nei racconti di scrittori che hanno pubblicato dopo la morte di Lovecraft? non esistono forse magliette con lo stemma della Miskatonic University? non viene stampata una rivista dal titolo L'Eco di Arkham*? non ci sono stati forse disegnatori che hanno ovviato alla carenza di immagini che la riguarda realizzando mappe, cartine, piante, planimetrie? non ci sono ormai realizzazioni tridimensionali nei* videogames*? non prende vita ogni qual volta un gruppo di giocatori di ruolo si riunisce intorno ad un tavolo? Che più?*
Questo Atlante *costituisce dunque l'ultimo tassello per portare a reale Realtà i luoghi lovecraftiani, sia quelli della Nuova Inghilterra, sia quelli praticamente inaccessibili (La Città senza Nome, R'lyeh, Leng, N'Kay), sia quelli esotici (Stonehenge, Machu Picchu, Carnac) tutti posti sull'identico piano di attendibilità.*
Una realtà visuale, potremmo dire, che fino ad oggi mancava riunita in un unico album, dopo molti tentativi singoli, un vero e proprio baedeker *della geografia fantastica cui il Maestro di Providence diede vita negli Anni Venti e che continua ad inquietare noi, prossimi ormai alle soglie del 2000.*

Gianfranco de Turris

Prefazione

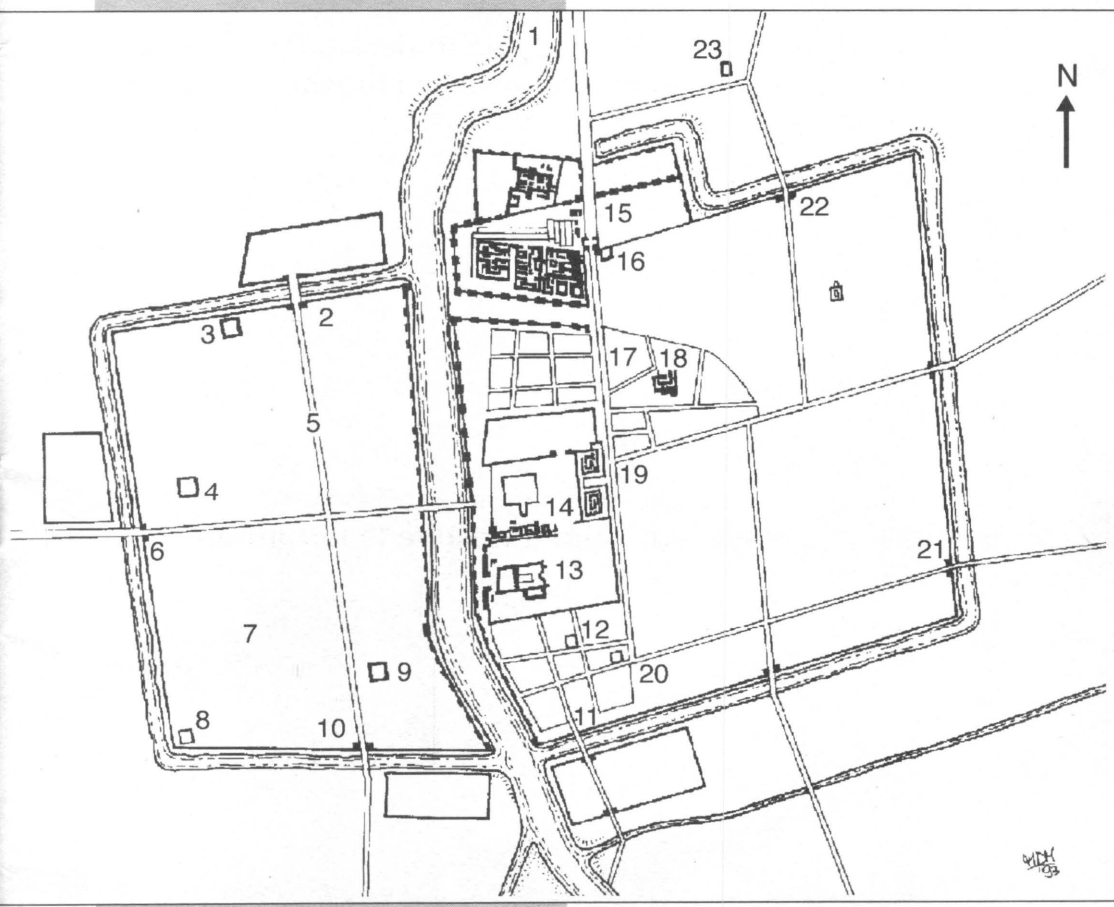
Il presente volume è stato realizzato con il desiderio di fornire una serie di punti di riferimento per la geografia, immaginaria e non, che emerge dalle pagine dei racconti dei Miti di Cthulhu.
L'interesse è stato indirizzato non tanto ad una meticolosa quanto fittizia ricostruzione delle varie località quanto alla raccolta e all'organizzazione delle informazioni frammentarie presenti nei vari racconti, qui riunite in modo da fornire una visione "globale" dei diversi luoghi. Nei limiti del possibile si è utilizzato solo il materiale originale degli autori, principalmente di Howard Philip Lovecraft e di August Derleth, mantenendo il riferimento ai racconti dai quali tale materiale è stato estratto in modo da fornire una traccia ben definita per coloro che desiderino approfondire la lettura.
Accanto ai siti classici dei Miti, quali la Città Senza Nome, R'lyeh, le località del New England lovecraftiano, sono stati descritti alcuni siti realmente esistenti che sono direttamente citati nei racconti, come Ponape o Zimbabwe, o che rappresentano la cornice storico/geografica entro la quale si colloca la mitologia cthulhoide. Anche per le località "reali" si è cercato di evidenziare gli aspetti meno consueti, ricreando per quanto possibile quell'alone di mistero che avvolge i luoghi immaginari anche rischiando di andare contro la visione più precisamente storica della località.
Coloro che, come il sottoscritto, hanno letto l'opera di Lovecraft scoprendovi qualcosa di più di una semplice raccolta di "racconti dell'orrore", potranno dunque trovare dei punti di riferimento per muoversi all'interno della vasta produzione appartenente ai Miti di Cthulhu. Coloro che invece apprezzano maggiormente l'aspetto ludico dei Grandi Antichi (e chi scrive appartiene anche a questa seconda categoria) troveranno in queste pagine idee, ambientazioni e pagine di Storia ancora non chiarite che spero potranno arricchire le loro future avventure.

I miei ringraziamenti vanno a Maurizio Bettinzoli la cui biblioteca di testi occultistici, solo di poco inferiore a quella della Miskatonic University, ha contribuito in modo fondamentale alla realizzazione di questo volume.



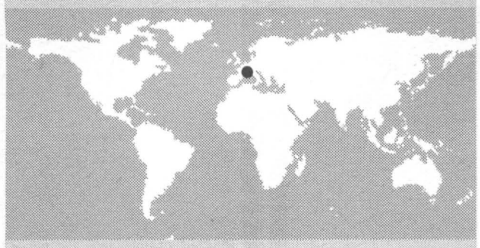
Babilonia

(Iraq). Tra la fine del XIX sec. e il 1927 l'équipe archeologica tedesca guidata da R. Koldwey intraprese l'esplorazione dell'antica città attraversata dall'Eufrate riportandone alla luce le alte muraglie rivestite di mattoni smaltati e le grandiose rovine. Anticamente Babilonia (i primi riferimenti risalgono al 2250 AC) aveva un perimetro esterno di difesa lungo 18 km e fu la sede di re quali Hammurabi e Nabucchodonosor. A nord del grande muro esterno si elevava la fortezza di Babil, alta ancora oggi 22 metri, sede estiva dei re; all'interno una doppia cinta quadrilatera lunga 8 km, larga più di 6 metri e circondata da un canale proteggeva la città vera e propria: la cinta era attraversata da otto porte, ciascuna posta sotto la protezione di una divinità. Il palazzo principale e la grande porta dedicata alla dea Ishtar erano protetti da una fortezza sul cui perimetro si apriva una via processionale dai muri in mattoni smaltati: la strada proseguiva da qui verso il luogo dove si innalzava l'enorme palazzo reale, protetto da una doppia cinta muraria di 320 metri per 190. In questo luogo molti archeologi cercarono le vestigia dei favolosi giardini prensili che costituirono una delle sette meraviglie del mondo ma non ne trovarono alcuna traccia; ancora oggi Babilonia non ha dissipato i misteri che avvolgono i giardini. Dal palazzo reale la via processionale giungeva all'Esagila, una fortezza a base quadrata e corte centrale che costituiva il grande tempio dedicato al dio Marduk, protettore di Babilonia; tra le sale più interessanti dell'Esagila vi era la stanza dove veniva conservata la statua del dio e la sala del trono divino. A fianco del tempio, isolata da una cinta muraria, si innalzava la torre di Babele: una costruzione a pianta quadrata, costruita in mattoni, alta 90 metri su sette piani coronati da un tempio dal quale si dominava l'intera città, e al quale si accedeva percorrendo enormi scale monumentali oggi distrutte.



Babilonia: pianta della Città

1 - Eufrate
2 - Porta di Lugalgirra
3 - Tempio di Belit Nina
4 - Tempio di Adad
5 - Giardini
6 - Porta di Adad
7 - Città Nuova
8 - Casa dei Morti
9 - Tempio di Samas
10 - Porta di Samas
11 - Porta di Uras
12 - Tempio di Gula
13 - Tempio di Marduk
14 - Esagila
15 - Porta di Ishtar
16 - Tempio di Ninmah
17 - Strada delle Processioni
18 - Tempio di Ishtar
19 - Porta Sacra
20 - Tempio di Ninurta
21 - Porta di Ninurta
22 - Porta di Sin
23 - Tempio della Festa per l'Anno Nuovo



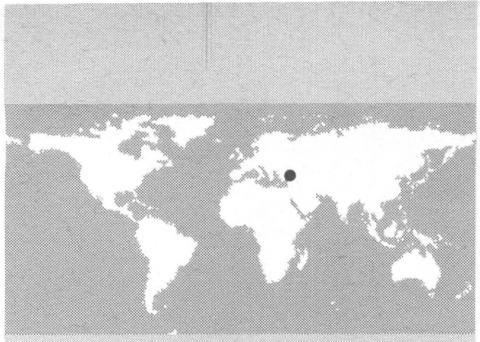
Carnac

(Francia). Nella zona orientale della Francia si trova uno dei luoghi più ricchi al mondo per la presenza di menhir e dolmen; qui migliaia di pietre sono distribuite sia singolarmente che organizzate in gruppi. Uno dei complessi più stupefacenti è quello costituito da 1169 pietre disposte verticalmente lungo undici file che costituiscono il gruppo di Menec; le file parallele si muovono per più di un chilometro e culminano in un grande semicerchio poco fuori Carnac.

I monoliti più grandi raggiungono i quattro metri e sono disposti in modo che, procedendo verso Nord-Est, le dimensioni diminuiscano sempre più fino alle ultime pietre, alte poco più di un metro. In tutta la zona ritroviamo monoliti disposti in modo da formare dei cromlech (cerchi) o innalzati per segnalare tombe, confini e cigli di strade.

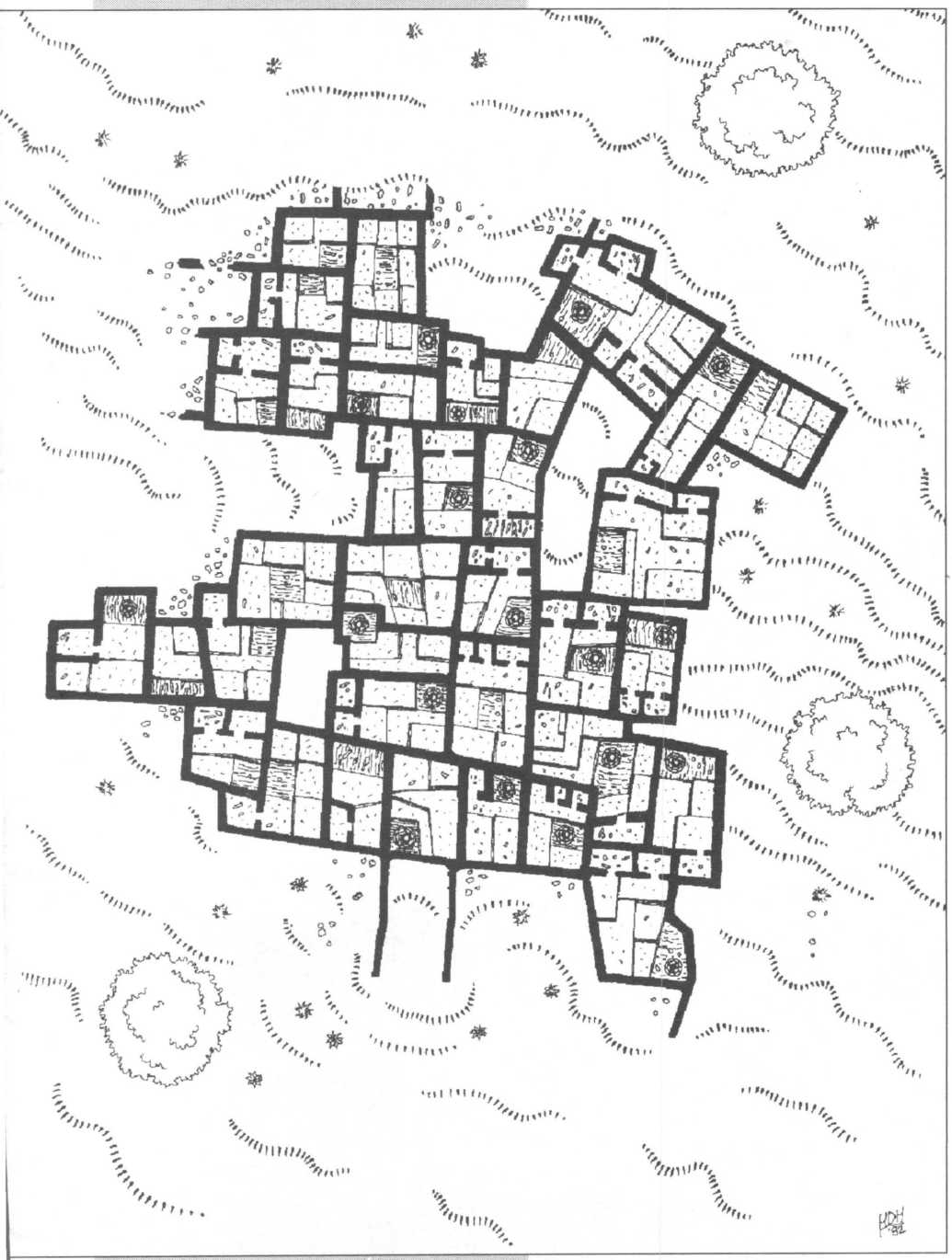
Secondo la tradizione locale le pietre sono simboli degli spiriti dei morti e le ossa ritrovate sotto di esse, appartenenti a razze diverse, testimoniano il fatto che molte genti arrivavano qui anche da lontano per seppellire i loro defunti. Si racconta che alcune di queste pietre abbiano poteri particolari e sono divenute, nel corso dei secoli, oggetti di culto e mete di pellegrinaggi periodici; inoltre molti megaliti recano strane incisioni, soprattutto i dolmen adibiti a tombe per i personaggi più importanti. Tra i motivi più ricorrenti troviamo immagini di divinità legate alla fertilità, messi, corna di bue e pesci. Per quanto concerne il significato dei diversi complessi megalitici, le teorie più accreditate considerano questi antichi allineamenti delle vere e proprie vie sacre che conducevano ai santuari dove si officiavano i riti.

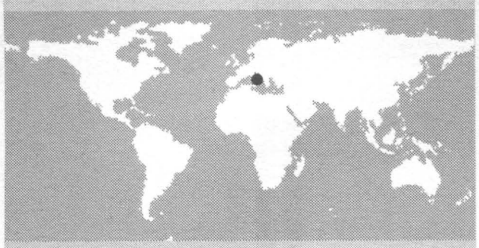
Alcuni monoliti sono allineati in modo da permettere periodiche osservazioni astronomiche in periodi particolari dell'anno solare e agricolo; ciò potrebbe essere in stretta relazione con il ruolo fondamentale giocato dal sole e dalla luna all'epoca della costruzione, anche se una connessione diretta con gli astri (e in generale una qualche funzione astronomica) sembra improbabile dato il gran numero di pietre presenti nella zona.



Catal - Hoyuk

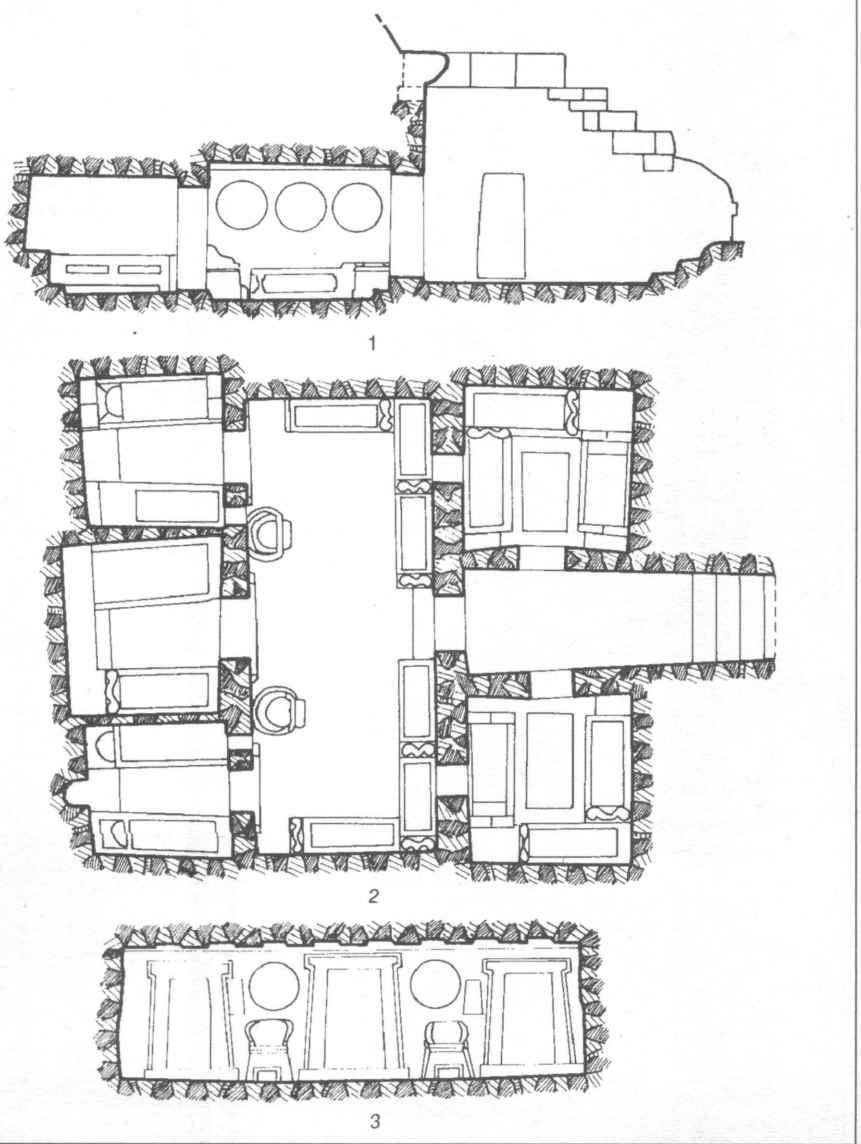
(Turchia, 6500-5650 AC) si tratta di un vasto agglomerato urbano, unico nel suo genere e nel suo tempo, esteso su circa tredici ettari e articolato su una dozzina di livelli.
Probabilmente questo centro controllava la via dell'ossidiana tra oriente ed occidente.
All'interno di un muro senza aperture, il cui scopo era di duplice difesa contro le inondazioni e gli eventuali nemici, si aprivano le stanze delle abitazioni, spesso affiancate da un magazzino, i vani sacri e i cortili.
Le unità edilizie erano organizzate in una struttura compatta, priva di una pianificazione e che ricorda molto un alveare.
L'intero centro è privo di percorsi stradali che dividano il complesso in blocchi distinti: agli edifici si accedeva solamente dai tetti, organizzati su gradini in modo da permettere l'entrata della luce dalle piccole finestre poste sotto i tetti.
All'interno di questo insieme urbano si distinguono i cortili per la mancanza di una copertura, mentre i vani sacri sono riconoscibili per l'arredo contenuto.
Le stanze delle abitazioni contengono numerosi particolari supplementari, quali le piattaforme rialzate adibite a giaciglio sotto le quali sono stati ritrovati i resti dei defunti assieme alle offerte funerarie, le cucine dove era situato un camino e uno o due focolari il cui fumo usciva da un buco praticato sul tetto.
Sulle pareti dei santuari scopriamo anche numerosi dipinti, realizzati con colori resistenti all'acqua: figure geometriche, animali, figure umane isolate, scene di caccia sono solo alcuni dei soggetti più comuni; molto ricorrente è il tema degli uomini-leopardo, che ritroviamo anche nelle sculture in pietra e nelle terracotte, la cui origine è ancora sconosciuta.





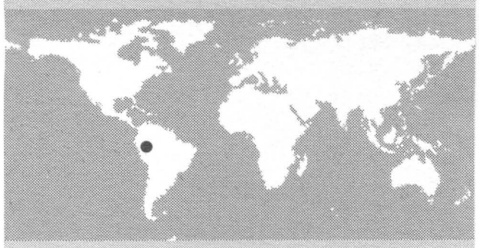
Cerveteri

(Italia). Dall'antica città di Caere una via carrabile conduceva al pianoro della Banditaccia, occupato dalla maggiore necropoli dell'antica città; qui ancora oggi è possibile ammirare lo sviluppo dell'architettura funeraria etrusca nel corso dei secoli (la tomba più antica è quella della Capanna, risalente al 700 AC).
Nella necropoli troviamo infatti la prima tomba a camera, costituita da una sola stanza scavata nel tufo, per poi passare alle strutture formate da più ambienti che ricalcano fedelmente la casa del defunto, questa era principalmente costituita da una capanna rettangolare dal tetto a due falde. Le tombe sono ricoperte dalle caratteristiche calotte emisferiche, all'interno delle quali si accede mediante un passaggio terminante in una porta ad arco. I tumuli di Cerveteri sono alti circa 12-15, metri con un diametro che raggiunge i 40 metri, in origine isolati da una profonda fossa, che è possibile ancora osservare nel Tumulo del Colonnello.
Addossato alla parete dei tumuli vi era di norma un podio composto da una rampa e da un ripiano orizzontale, dal quale era possibile accedere alla calotta per compiervi gli atti di culto e (probabilmente) per assistere ai ludi che venivano tenuti in prossimità delle tombe.
Gli interni sono molto vari, caratterizzati da un soffitto a pseudovolta che richiama i soffitti delle case, e riproducono gli ambienti domestici destinati alla notte o, nelle tombe più recenti, le sale in cui si soggiornava
Per questo motivo è facile ritrovare nei vari ambienti letti, sedie, altari, colonne, pilastri.
La varietà delle strutture è testimoniata anche dai nomi dati alle numerose tombe: Tomba delle Sedie e degli Scudi, Tomba della Nave, Tomba dei Leoni dipinti, Tomba dei Capitelli.
Molti sono anche i reperti emersi dagli scavi: oggetti in oro, bronzi, anfore, urne a forma di capanna in ceramica e metallo, statue e, naturalmente, molti bicchieri neri, espressione tipica della ceramica etrusca.



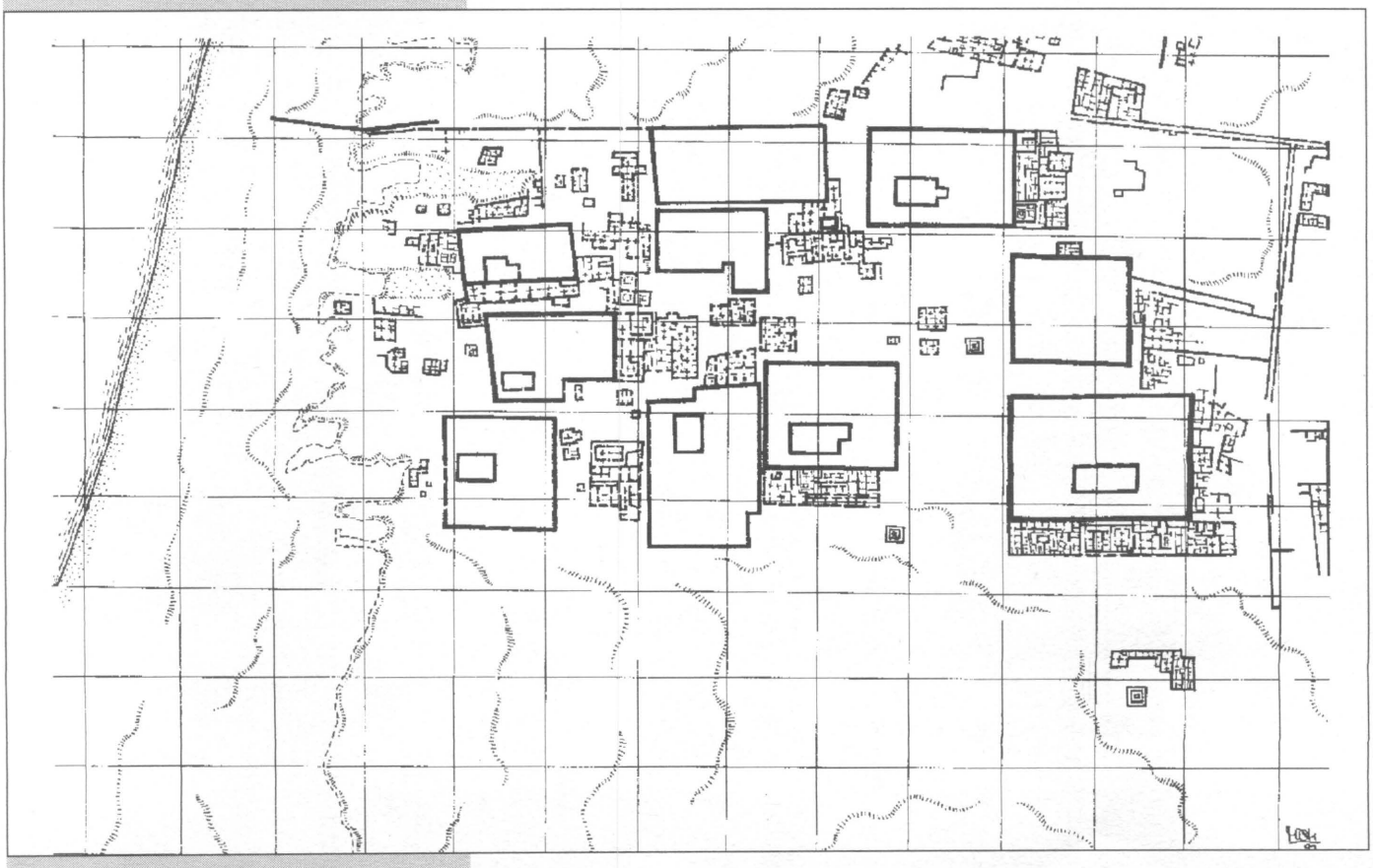
Necropoli della Banditaccia.
Tomba degli Scudi e Sedie:

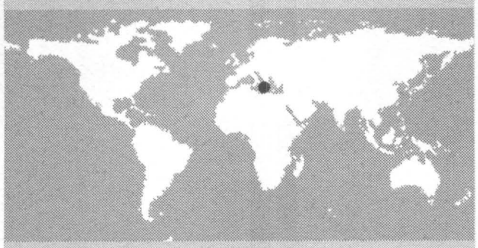
1. spaccato
2. pianta
3. sezione con la parete di fondo della camera cantrale



Chan Chan

(Perù). Fu la capitale del regno del Gran Chimù, durato dal 1000 DC fino all'invasione e alla conquista Inca del 1450 circa. Geograficamente le rovine della città ricoprono un'area di diverse decine di chilometri quadrati e costituiscono la più vasta area archeologica del continente sudamericano. All'interno di questo territorio spiccano dieci strutture isolate racchiuse da possenti murature; questi edifici, detti "palazzi", costituiscono delle vere e proprie città in miniatura circondate da una ordinata rete di strade, acquedotti ed edifici minori. Caratteristiche dominanti della decorazione architettonica sono i rilievi ottenuti con stampi che ricoprono la superficie delle mura della città: ancora una volta, come per le figure di Nazca, i disegni riproducono animali e figure geometriche, qui riportate a tappeto sulle maggior parte delle superfici.
La tradizionale regolarità geometrica che ritroviamo in tutte le località della costa peruviana appare evidente a Chan Chan sia in scala macroscopica nella pianta globale della città, evidentemente sorta in base a precisi criteri di pianificazione, sia nella struttura dei singoli palazzi. Infatti ciascuno dei dieci edifici principali si sviluppa infatti attorno ad un modello comune: una muraglia rettangolare nella quale è presente una sola apertura che circonda l'intero complesso.
All'interno si possono distinguere un settore di rappresentanza e una serie di abitazioni di dimensione ridotte distribuite solitamente lungo tre lati di un cortile secondo l'uso peruviano; completano l'insieme una piramide-tempio, una zona riservata alla sepoltura e una cisterna per la riserva dell'acqua.
Ciascun palazzo si presenta quindi come un nucleo completamente autosufficiente, che si ritiene sia stato utilizzato come sede dai vari capi dei vari regni: la vita sociale si svolgeva probabilmente all'interno dei singoli complessi che si configurano perciò come dei veri e propri "quartieri" collegati al resto della città da una strada che si dipartiva.

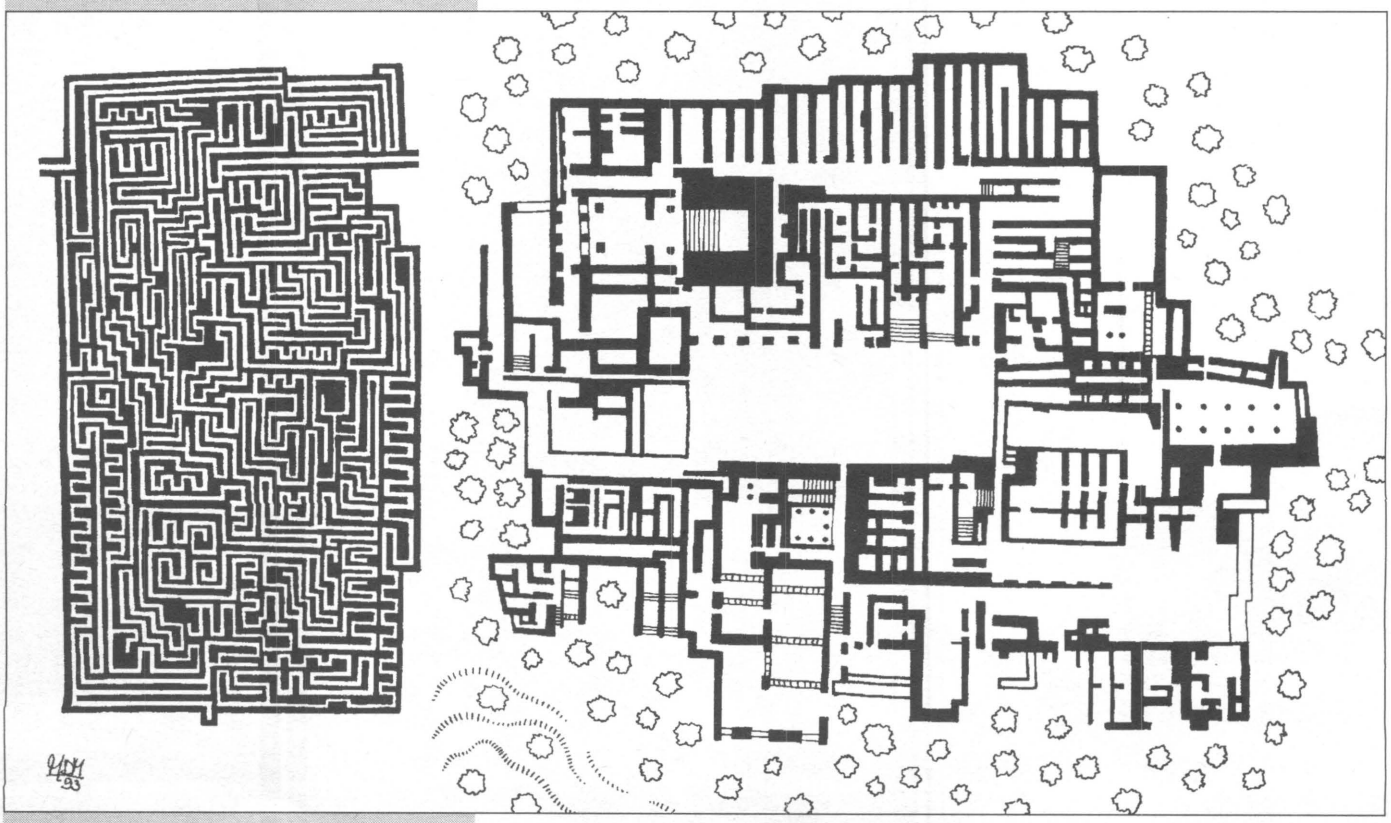


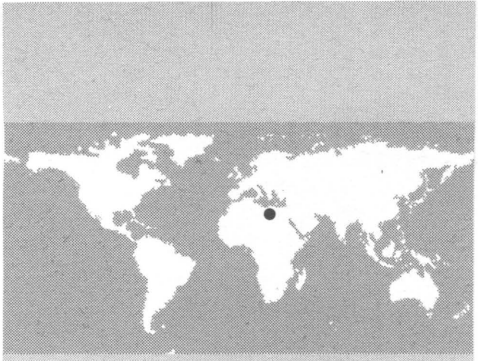


Cnosso

(Creta). Nell'isola di Creta, a circa 4 km dalla costa, sorge la città di Cnosso: i grandi palazzi, risalenti al 2000 AC circa, furono le sedi del governo Minoico che dominò i mari per molti secoli. Non vi sono cinte fortificate, poiché i signori di Creta ritenevano che nessuno potesse insidiarli dal mare. Blocchi squadrati di pietre formano la base per le colonne e i pilastri che sorreggevano i piani superiori dei palazzi, edificati in pietra calcarea, mattoni crudi e legno, costruiti e distrutti più volte nel corso dei secoli. Qui Arthur Evans riportò alla luce il Palazzo di Minosse, sepolto con il resto della città da un'eruzione vulcanica nel XIII sec. AC circa: il corpo di guardia dava accesso alla corte centrale nella quale si affacciava la Sala del Trono; il cortile era decorato da splendidi affreschi raffiguranti la vita dell'antica società minoica, mentre nella Sala del Trono è ancora possibile ammirare una serie di grifoni dipinti su uno sfondo rosso. Dal pianterreno si innalzava la Scala Grande che conduceva agli appartamenti reali, areati da un sistema di ventilazione che garantiva l'afflusso di aria calda o fredda a seconda della stagione. All'interno del Palazzo erano presenti tutti i lussi dell'epoca: nella sala della Regina troviamo i resti di una vasca da bagno servita da un sistema idraulico in grado di fornire acqua corrente e di smaltire gli scarichi attraverso un sistema di fognature tra i più evoluti dell'antichità.

L'appartamento reale, con le sue numerose stanze e passaggi, ricalca la struttura labirintica dell'intero complesso, organizzato in una successione di sale, appartamenti privati, corridoi e piccoli santuari che costituiva una rete intricata di circa 1500 ambienti. Un corridoio nell'ala ovest conduceva ad una serie di cantine, nelle quali sono state ritrovate delle grandi olle sigillate contenenti una bevanda destinata ad essere offerta agli dei durante le cerimonie. In quanto al mitico labirinto in cui Teseo affrontò il Minotauro ancora non sono emerse testimonianze in grado di dimostrare se il racconto sia solo una leggenda o se vi siano basi storiche sulle quali sia nata l'epopea dell'eroe greco.





Giza

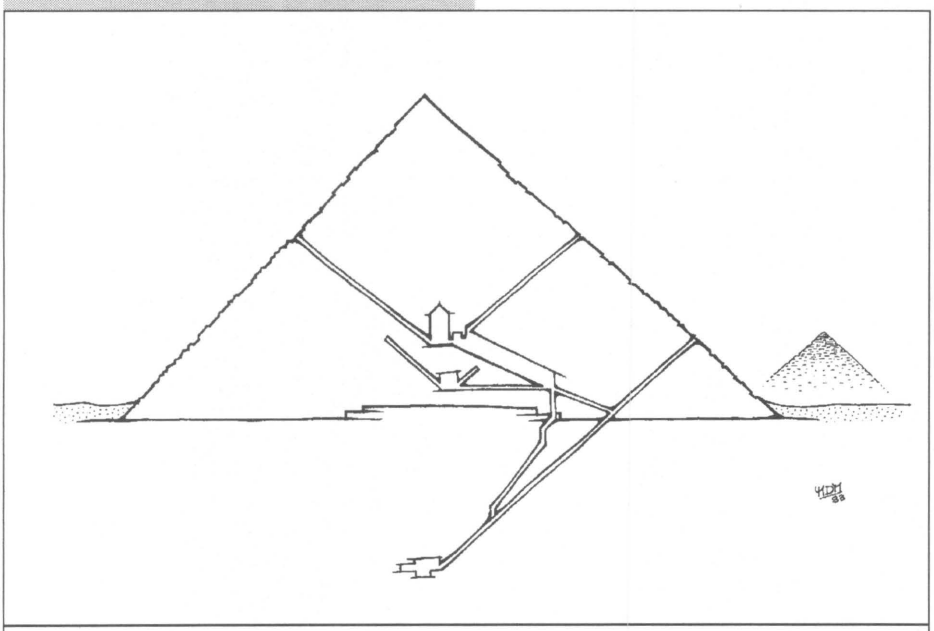
Giza: Grande Piramide

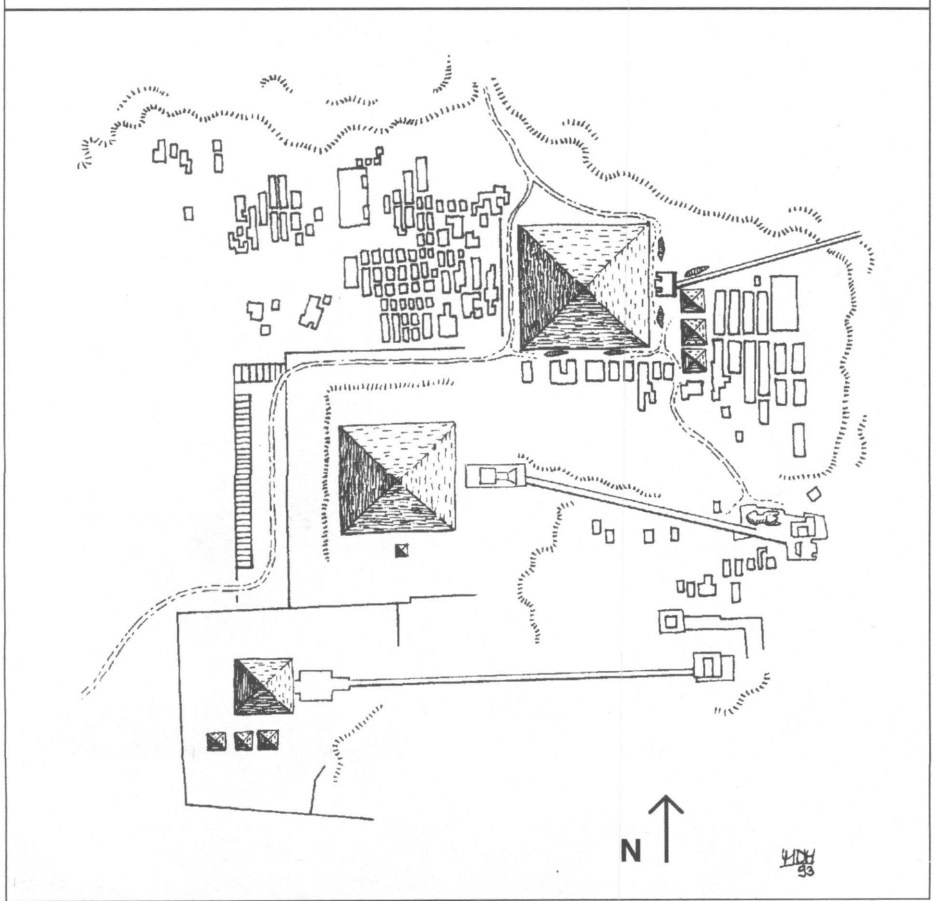
(Egitto). Nell'altopiano di Giza, situato a circa 15 km a sud-ovest dal Cairo, si trovano le tre piramidi più famose al mondo: sono, in ordine di grandezza, le tombe dei tre re Cheope, Chefren e Micerino. Delle tre sicuramente la Grande Piramide di Cheope (Akhet Khufu, lo "splendore di Cheope") è la più maestosa e quella maggiormente studiata nel corso degli ultimi decenni: l'edificio misura circa 230 metri di lato e, all'epoca della sua costruzione (terminata verso il 2.500 AC), era alto più di 140 metri e culminava, secondo la leggenda, con blocchi d'oro.

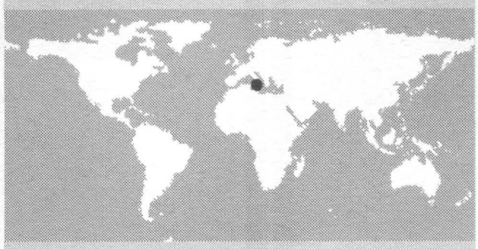
Nonostante le enormi dimensioni la Grande Piramide rivela una precisione architetturale strabiliante, se rapportata ai mezzi a disposizione degli ingegneri egiziani: i quattro lati sono infatti orientati verso i punti cardinali con un'approssimazione inferiore al decimo di grado e tra il lato maggiore e minore della base vi è una differenza di soli 20 cm.

La messa in opera dei blocchi (circa 2.500.000 di cui alcuni pesanti 15 tonnellate) avveniva probabilmente mediante l'uso di rampe che correvano a spirale lungo le pareti della piramide: l'innalzamento del monumento durò 20-30 anni, durante i quali migliaia di uomini si occuparono dell'estrazione dei blocchi, del trasporto via fiume, del successivo collocamento sul luogo definitivo e delle operazioni finali di rifinitura.

L'accesso all'interno avveniva attraverso un'entrata posta sul lato Nord, poco sopra la base; dall'ingresso uno stretto passaggio scende verso il cuore della piramide per poi risalire fino alla Camera della Regina e alla Grande Galleria: questo corridoio interno, lungo 47 metri e alto 8.5 m, conduce alla sala più ampia, la Camera del Re. Il luogo rimase inviolato per circa 3.000 anni, ma quando nel 820 DC alcuni uomini riuscirono a penetrare nel cuore della piramide, oltrepassando i massi posti in modo da bloccare il passaggio verso la Camera del Re, trovarono solo un sarcofago vuoto: ancora oggi non vi sono risposte sicure sulle ragioni che portarono all'ostruzione dei corridoi e sullo scopo definitivo della Grande Piramide, l'unica delle Sette Meraviglie giunta fino a noi attraverso i secoli.



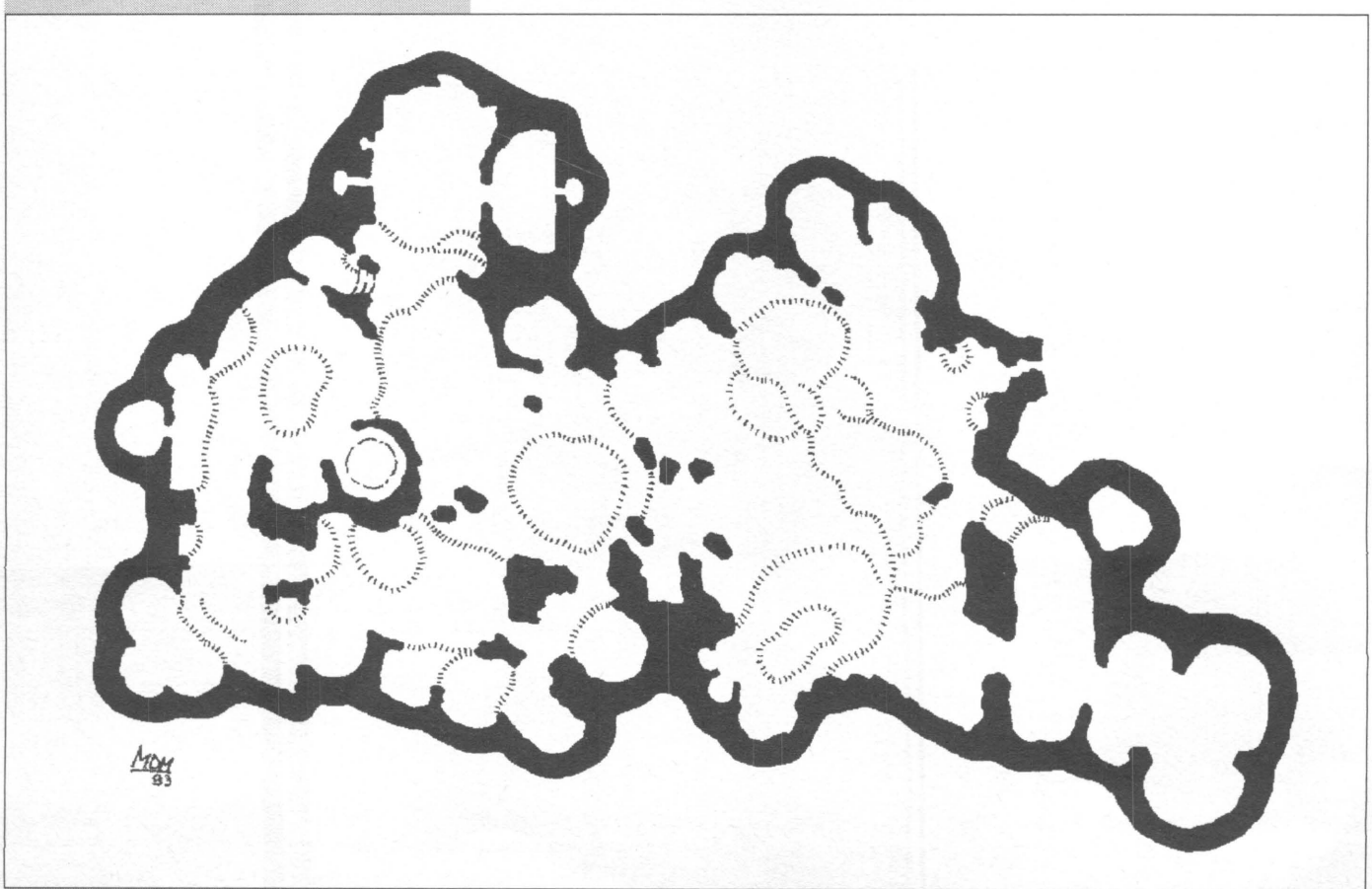


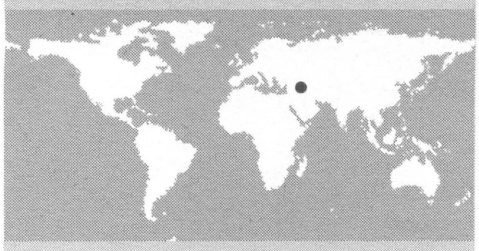


Hal - Saflieni

(Malta). L'ipogeo fu scoperto casualmente nel 1902, quando alcuni lavori ne misero alla luce il soffitto di quella che si rivelò in seguito un'intricata serie di caverne scolpite e decorate, dove anticamente si svolgevano i riti cerimoniali pagani. Il complesso è costituito da circa venti stanze intercomunicanti, in parte di origine naturale e in parte ricavate artificialmente. Dal livello del suolo si scende nel tempio sotterraneo mediante una scala a spirale: l'interno probabilmente era dipinto con una ricorrenza di motivi geometrici e spiraliformi. Le sale sono state scolpite in modo mirabile, ricavando pilastri ed architravi nella roccia, intagliate con strumenti di selce e corno; la struttura interna è alquanto articolata: le stanze infatti si susseguono su diversi livelli, raggiungendo nei punti più sotterranei una profondità di circa 10 metri. All'interno del tempio si trova la Stanza degli Oracoli, la cui acustica particolare fa sì che la voce venga amplificata in modo notevole; da qui si giunge in una sala in cui sono state collocati quattro pilastri scolpiti: questo luogo, probabilmente, era uno dei più sacri, e qui erano custoditi gli animali per i sacrifici, che venivano consumati su di un fuoco.

Due serie di nicchie sono state ricavate nelle pareti della sala principale: secondo alcuni studiosi potrebbero essere state occupate dai resti dei defunti, mentre altri ritengono che possa trattarsi di cubicoli destinati a coloro che dormivano nel tempio (Incubazione) in attesa di sogni profetici o curativi, ipotesi che potrebbe essere avvalorata dalla statuetta detta "La Signora Addormentata" ritrovata in una fossa votiva destinata ai sacrifici di ringraziamento. Dalle camere principali si aprono numerosi vani di dimensioni più ridotte, nei quali sono state ritrovate le ossa di circa seimila persone, risalenti per la maggior parte al 3.500-3.000 AC, rivelando che l'ipogeo, oltre a funzioni cerimoniali, svolgeva anche la funzione di tomba comune.

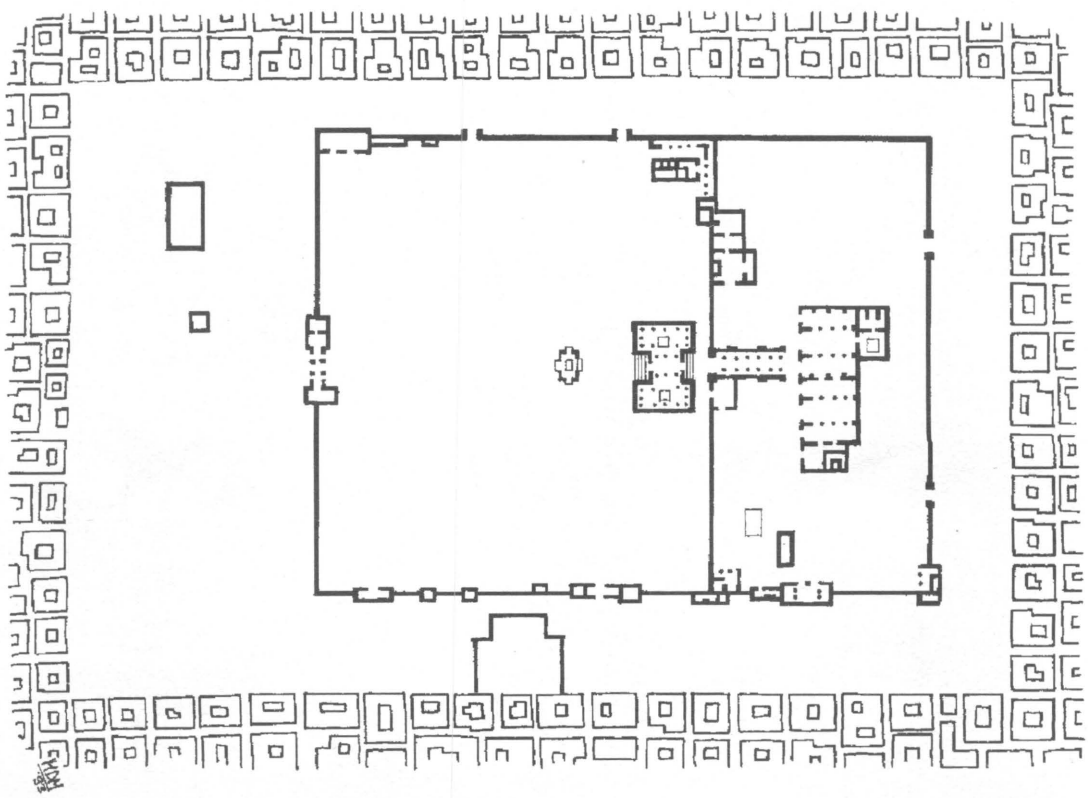


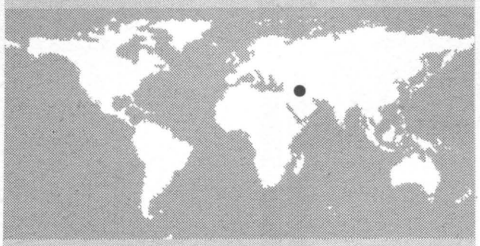


Hatra

(Iraq). La città, oggi in territorio iracheno, fu il luogo santo e la roccaforte dei Parti. Raggiunse il suo massimo splendore nel II sec. DC quando riuscì a contrastare l'avanzata dell'esercito di Traiano. Sepolta dal deserto, che ha protetto i suoi edifici dai saccheggi, fu riscoperta all'inizio del secolo scorso e successivamente riportata alla luce alla vigilia della seconda guerra mondiale dal tedesco W.E.Andrae. Una possente cinta, pressoché circolare, di circa sei chilometri di circonferenza difendeva le case ed i numerosi e ricchissimi templi che costituivano l'orgoglio di Hatra. Al centro della città vi era l'area sacra nella quale era celebrato il culto del dio-sole Shamash: il luogo ricopriva un rettangolo di circa 320 metri per 450, circondato da una cinta e da torri; l'entrata avveniva da una porta monumentale dalla quale si accedeva alla grande corte interna, sita di fronte all'imponente tempio, la cui facciata misurava più di cento metri. Il luogo comprendeva due vaste sale (iwans) aperte sul davanti e fiancheggiate da sale più piccole, tutte ornate esteriormente in stile greco. Dietro una delle sale principali si trovava un edificio con iscrizioni che rivelavano l'antico culto al dio Shamash: nella sala quadrata dell'edificio si apriva una cella che ospitava una statua del dio o, secondo alcuni studiosi, una fiamma sacra rappresentante la divinità. A differenza delle città mesopotamiche, costruite in mattoni, qui gli edifici furono realizzati in pietra. Si poterono quindi innalzare strutture grandiose: uno dei palazzi riportati alla luce aveva dimensioni enormi, testimoniate dalla facciata ornata da colonne di tre metri di diametro ed alte 15.
Tra i ritrovamenti più interessanti troviamo le numerose figure scolpite, la maggior parte delle quali rappresentano un'arte essenzialmente religiosa, nella quale traspare ancora oggi una straordinaria ricerca del verismo fino nei dettagli degli abiti, delle armi e dei gioielli.

Hatra: L'area sacra di Shamash





Hattusa

(Turchia). L'antica capitale del regno ittita (1280 AC circa) fu scoperta nel 1905 da un gruppo di archeologi tedeschi nell'Anatolia centrale. Per proteggerla gli Ittiti avevano elevato 6 km di fortificazioni, costruite con blocchi di pietra ciclopici, vigilate da grosse torri quadrate e attraversate da porte scolpite con teste di leone e divinità protettrici.

Al riparo di questa formidabile muraglia le case si alzavano tra i giardini, lasciando ampi spazi tra gli edifici rettangolari o cubici costruiti per la maggior parte in mattoni o terra e ricoperti con la calce: una struttura precaria dunque che però era facilmente ricostruibile e quindi ben si adattava ad un territorio frequentemente sconvolto da movimenti tellurici.

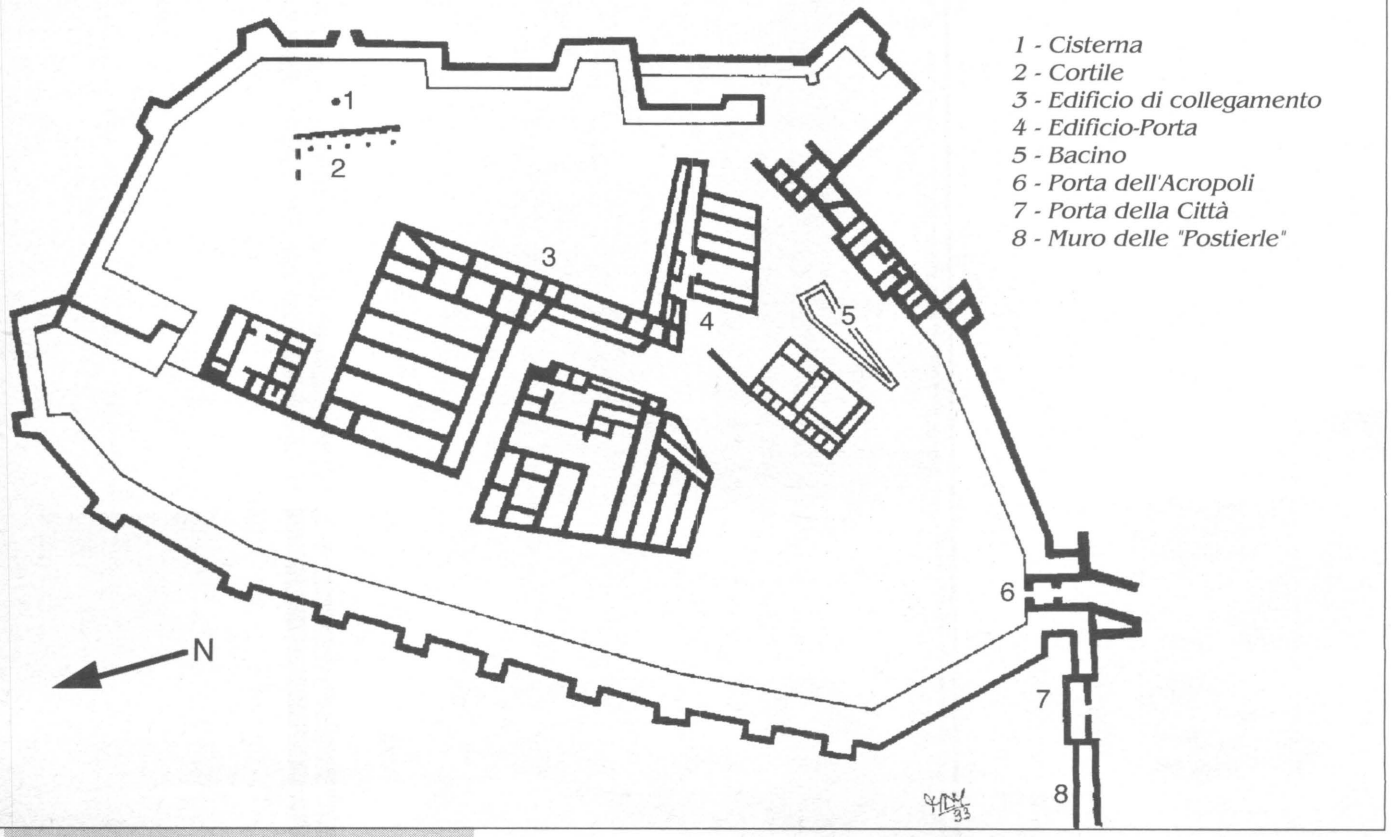
La pietra era riservata ai soli santuari, che denotano una stessa struttura di base: una corte centrale rettangolare circondata da numerose stanze, di cui una conteneva l'immagine della divinità. Nel più vasto dei templi erano anche conservati gli archivi della città e dell'impero, tra cui codici delle leggi, trattati diplomatici, testi religiosi e di letteratura. La casa ittita era costituita da una serie di stanze contigue illuminate da finestre poste in alto.

A volte presentava un piano superiore e, in tutti i casi, il tetto era utilizzato come terrazza alla quale si accedeva mediante scale in legno o in muratura: tale terrazza era utilizzata per dormire durante le caldi notte estive, come è ancora abitudine nell'Oriente contemporaneo. L'arredamento variava in base alla condizione sociale del proprietario: poteva trattarsi di un semplice tappeto, un braciere in terracotta e una cassa per conservare gli abiti o, per i più agiati, di seggiole in legno scolpite e coperte da cuscini, ampie tavole e alti letti.

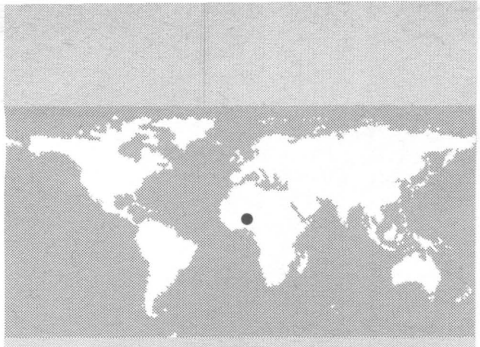
Nelle case era presente anche una cantina, nella quale venivano tenute in fresco le giare contenenti il cibo.

Le strade della città erano particolarmente ampie in prossimità delle porte, dove si tenevano i mercati che attiravano gli abitanti dell'Anatolia, i Siriani, gli Achei.

Hattusa: La Cittadella, pianta dell'Acropoli

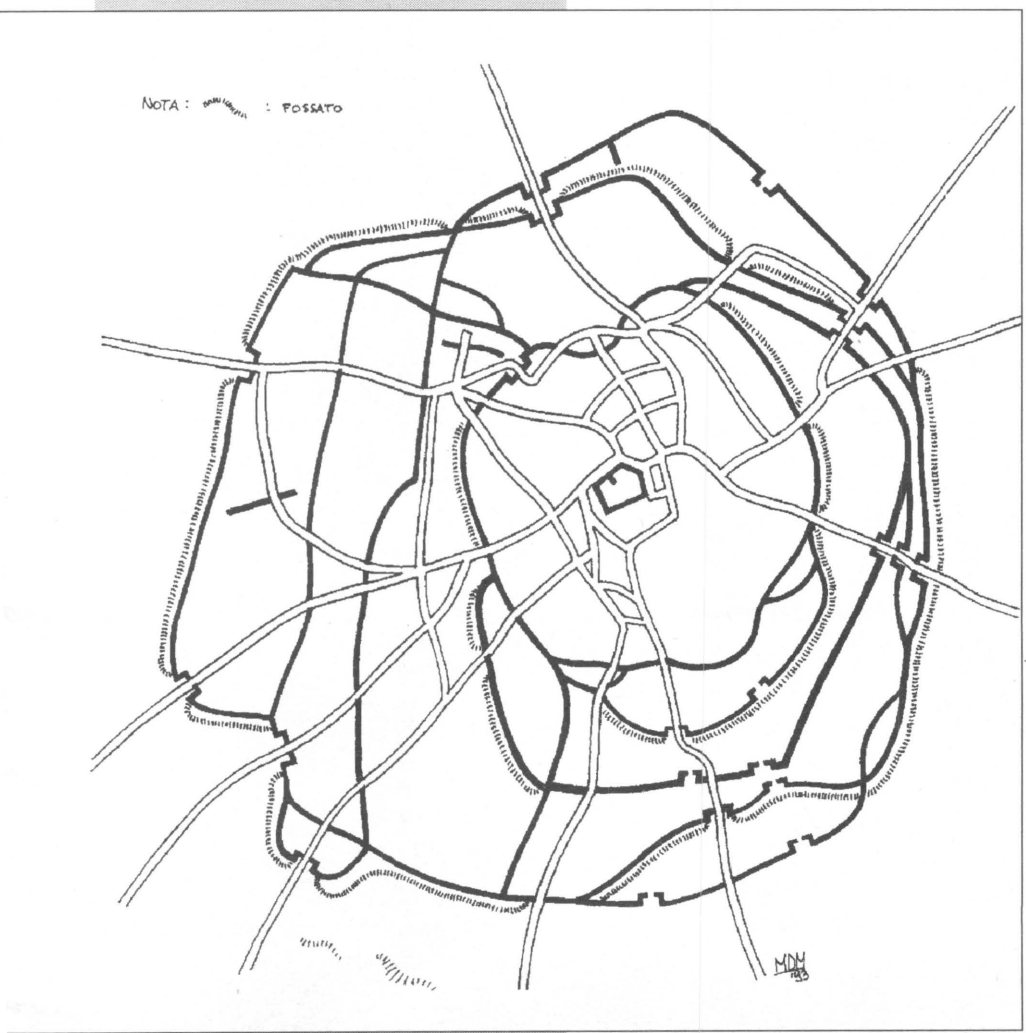


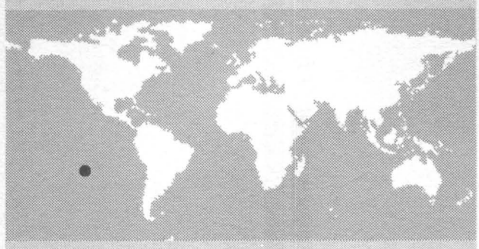
1 - Cisterna
2 - Cortile
3 - Edificio di collegamento
4 - Edificio-Porta
5 - Bacino
6 - Porta dell'Acropoli
7 - Porta della Città
8 - Muro delle "Postierle"



Ife

(Nigeria). Situata nell'ovest della Nigeria, ebbe un periodo di massimo splendore tra il XII e i XV secolo DC. Anticamente era circondata da fossati e da una doppia cinta di mura, interrotta solo nei punti in corrispondenza delle vie principali da portali di legno fortificati. Il palazzo del re si trova ancora oggi dove sorgeva un tempo, al centro della città, ma le sue dimensioni sono cambiate nel corso dei secoli: tra il XII e il XV sec. era molto esteso, arrivando ad inglobare anche una parte di foresta nella quale erano stati ricavati diversi santuari e boschetti sacri.
Il re (oni) era considerato quasi una divinità e conduceva una vita estremamente riservata, apparendo in pubblico solo nelle maggiori occasioni, durante le quali il viso era nascosto da una lunga frangia di perle che scendeva dalla corona. Le costruzioni avevano tutte la stessa struttura: i muri venivano innalzati a partire da un tracciato iniziale con l'argilla, depositata in modo da lasciare lo spazio per le porte e poi lasciata seccare; il tetto era costituito da una semplice copertura di foglie di palma. L'unità edilizia di base era costituita da una corte di dimensioni molto variabile circondata da stanze che prendevano luce solo dall'apertura della porta; il pavimento della corte era spesso composto da cocci di terracotta: ai bordi della pavimentazione un marciapiede in terracotta fermava lo scorrimento dell'acqua che veniva incanalata in un condotto di argilla.
All'interno delle case gli oggetti erano posti su mensole infisse nei muri mentre una semplice stuoia serviva da letto. Sui lati delle corti erano posti i santuari domestici, costruiti in argilla e di forma semicircolare; in molti dei quali erano poste delle teste in terracotta rappresentanti uomini o animali offerti in sacrificio.
Verso il XIV secolo si diffuse la fabbricazione di teste in rame e zinco (molto più costose e, quindi, meno frequenti) per la rappresentazione dei personaggi reali: una volta fuse a grandezza naturale venivano fissate ad un corpo in legno rivestito con il costume reale per essere poi portate in processione.



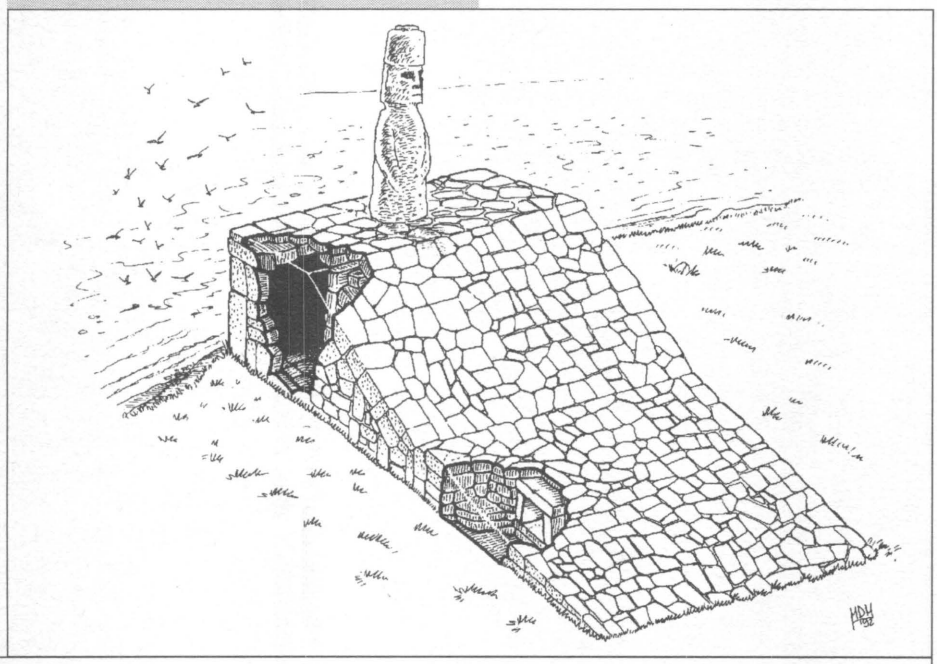


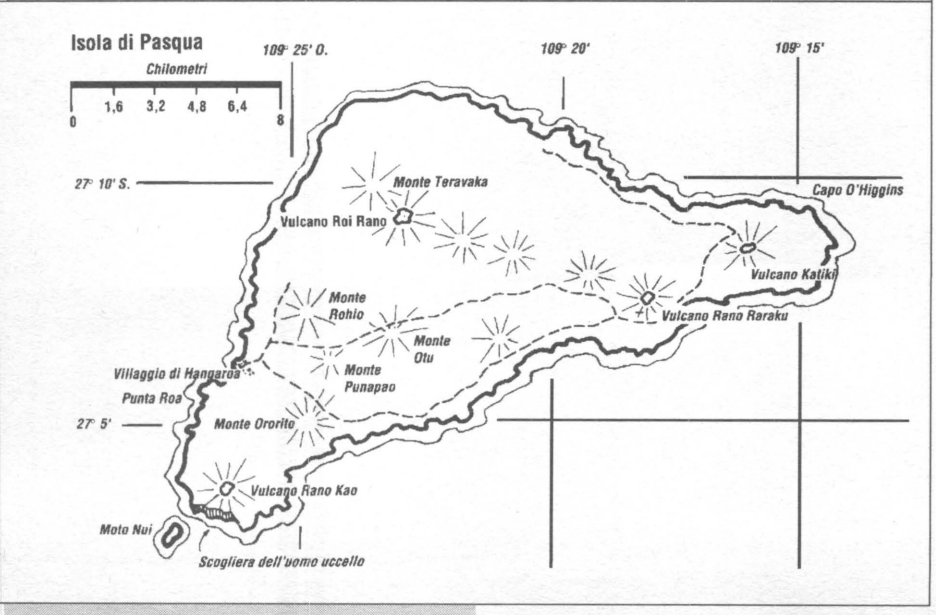
Isola di Pasqua

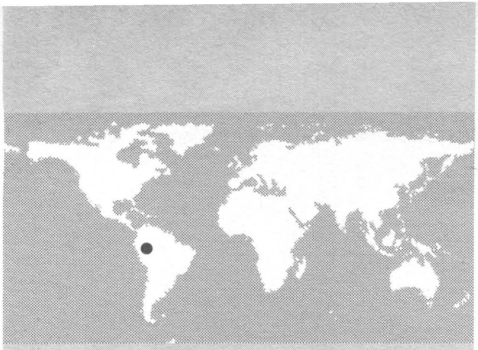
Bibliografia per il GDR:

Stratelibri: Le ombre di Yog-Sothoth (Cod. 1101)

(Cile). L'isola di Rapa Nui deve il suo nome al fatto di essere stata scoperta nella domenica di Pasqua del 1722. Il luogo, i cui primi insediamenti risalgono al I° millennio AC, deve la sua fortuna principalmente alle sue statue: personaggi ritti o inginocchiati che venivano scolpiti nelle cave del vulcano Rano Raraku, modellati quasi completamente ad eccezione del dorso, che era l'ultima parte ad essere staccata.
Al termine dei lavori le statue venivano issate sugli Ahu, tipici basamenti in pietra larghi qualche metro e lunghi diverse decine, distribuiti lungo le pendici montuose orientati verso il sole. Gli esemplari completamente terminati (alcuni raggiungono i 12 metri di altezza e pesano fino a 80 t) venivano ornati con un copricapo ricavato da un grosso cilindro di lava porosa rossastra estratto dall'altro vulcano dell'isola.
La lavorazione delle statue terminò nel XVII secolo circa: la mole spesso ingente e la suggestiva collocazione hanno dato origine alla notorietà e alle leggende dell'Isola di Pasqua; storicamente, però, i polinesiani sono famosi per la loro abilità nella lavorazione della pietra; l'erezione di immagini litiche, qui a probabile commemorazione di individui illustri, è tipica della loro cultura. Molto interessante è la scrittura di Rapa Nui: una serie di tavolette lignee rettangolari o ellittiche ha infatti conservato fino a noi file sovrapposte di caratteri grafici che costituirono una scrittura geroglifica di cui non conosciamo altra testimonianza.
I segni sono molto vari: la maggior parte è di tipo geometrico o figurativo, tra di essi spesso ritroviamo gli esseri ibridi uomo-uccello (detti Moai Tengata Manu), spesso presenti anche nelle statue e in altre figure lignee e di pietra. Probabilmente i simboli indicanti teste umane e posizioni del corpo indicavano un "linguaggio" usato durante l'esecuzione dei rituali.
La scrittura non è stata ancora decifrata, ma si sospetta che servisse da supporto mnemonico ai sacerdoti, ma questa ipotesi non è stata verificata, anche a causa dell'unicità di tale testimonianza nell'intera cultura polinesiana.

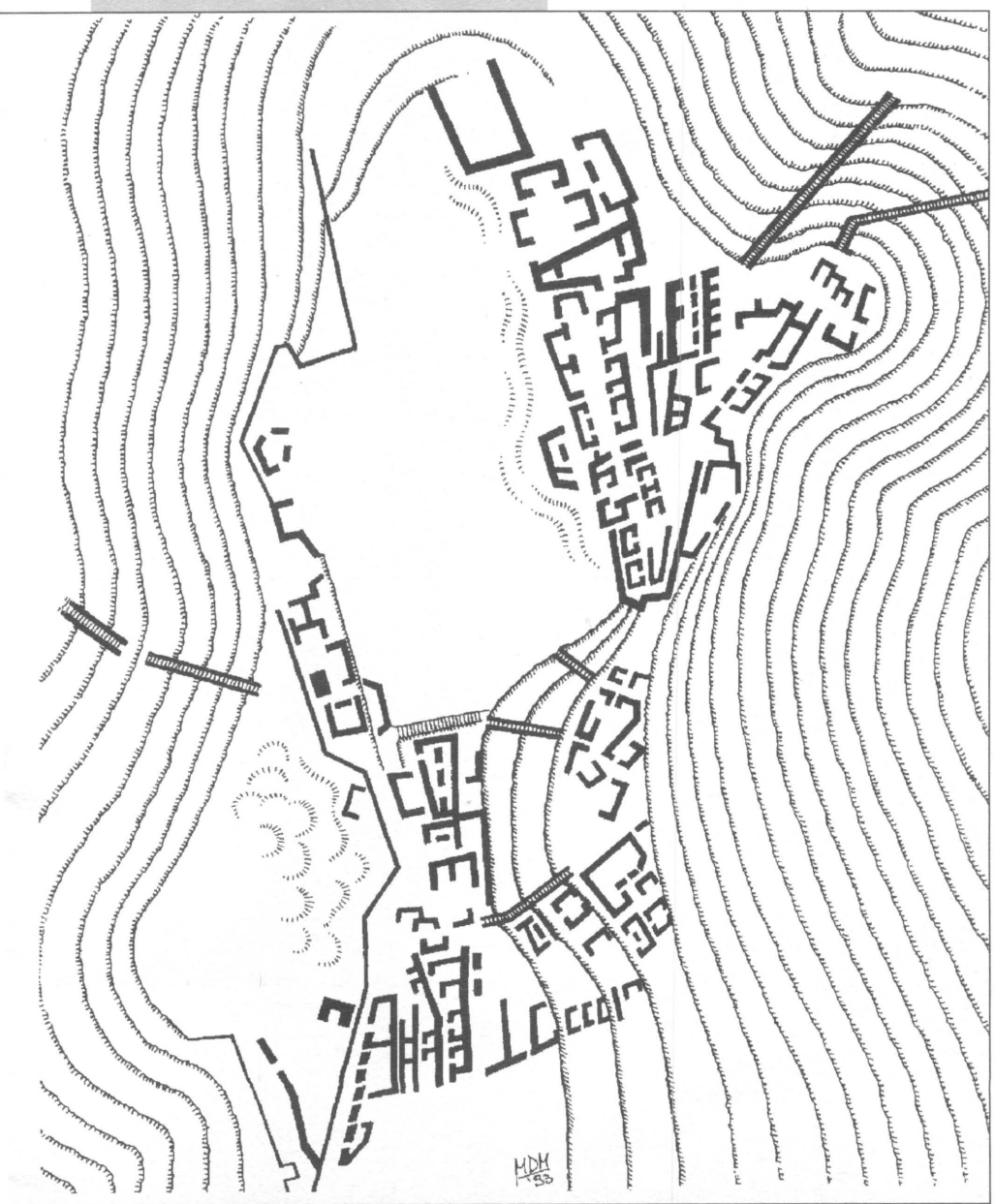


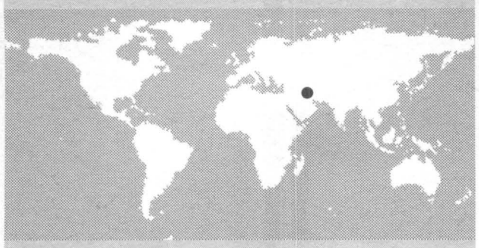




Machu Picchu

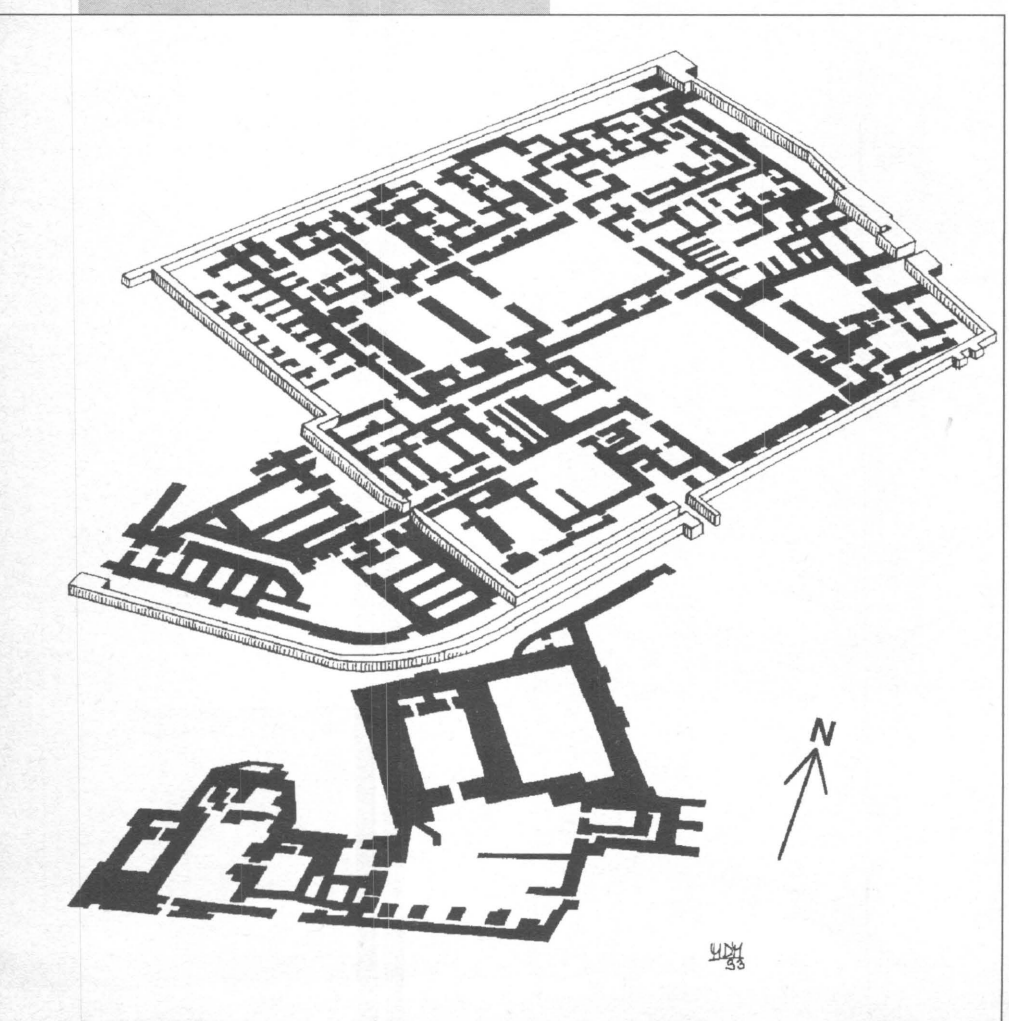
(Perù). Nel 1911 Hiram Bingham scoprì in cima ad una montagna peruviana della catena delle Ande la cittadella di Machu Picchu, riportando finalmente alla luce le gradinate, le strade, gli antichi edifici costruiti uno sull'altro, i giardini, le fontane e le imponenti mura rimaste abbandonate per cinque secoli.
Gli artefici Inca innalzarono la città a 2.300 metri di quota: il complesso di templi, osservatori e palazzi costituì un centro cerimoniale fondamentale per la vita Inca, protetto dalle difese naturali costituite dalle pareti a picco della montagna sulla quale sorge la città. All'interno della cinta urbana le strutture testimoniano ancora la straordinaria abilità degli Inca nella lavorazione della pietra: la maggior parte degli edifici è infatti stata innalzata utilizzando pietre poste in opera senza malta, realizzando incastri perfetti.
Tra le strutture più importanti vanno certamente ricordate la Porta del Sole, a forma di ferro di cavallo (probabilmente punto di osservazione solare dei sacerdoti), la Tomba Reale, rivestita da pietre lavorate (il mausoleo di un alto funzionario), e il Tempio delle tre finestre, così chiamato per le tre aperture a forma trapezoidale ricavate su una delle pareti. Le rovine dimostrano come le diverse strutture fossero raggruppate per quartiere, ciascuno avente una specifica funzione (religiosa, agricola, industriale, residenziale): molti luoghi testimoniano l'antica funzione cerimoniale.
Sulle terrazze sovrapposte le torri, i punti di osservazione (le pietre sacre come l'Intihuana, utilizzate per studiare i movimenti solari e lunari) rammentano a colui che le osserva il grande livello raggiunto dalla cultura Inca nelle scienze astronomiche.
Miracolosamente Machu Picchu non fu saccheggiata dagli spagnoli, che sembra non vennero mai a conoscenza della sua esistenza, ma fu spontaneamente abbandonata verso la fine del XV secolo: le cause di tale decisione non sono state ancora chiarite, e rimangono uno degli enigmi sepolti in questo antico luogo.



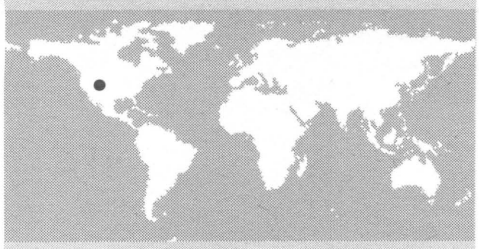


Mari

(Siria). La città, riscoperta accidentalmente nel 1935 da André Parrot è stata la capitale di un regno indipendente sorto sull'Eufrate all'inizio del III millennio AC: fu il luogo più importante della valle che collega la Mesopotamia alla Siria.
Fondata verso il 3000 AC su un piano circolare rialzato distante alcuni km dall'Eufrate, era collegata al fiume per mezzo di un canale navigabile in modo da mantenere il necessario legame con l'asse economico costituito dal fiume.
Gli scavi hanno riportato alla luce l'antico centro del potere, il quartiere religioso e il settore commerciale: durante i lavori sono emersi numerosi santuari, generalmente costituiti intorno ad uno spazio centrale nel quale erano posti diversi oggetti legati al culto, circondato da una serie di stanze tra cui il sito sacro composto da una grande sala allungata. Molti dei templi, come ad esempio quello dedicato a Ishtar, sono divenuti celebri per i tesori ritrovati al loro interno.
Verso il XXII sec. fu eretta nel cuore della città l'alta terrazza del Tempio dei Leoni, la cui porta d'ingresso è sorvegliata nel lato interno da maestosi leoni di bronzo.
È comunque il palazzo di Mari il sito più famoso della città, unico per l'eccezionale stato di conservazione, per la qualità dei reperti, in particolare i mobili, e per le migliaia di tavolette cuneiformi riscoperte nelle sue sale: l'antica porta monumentale conduceva attraverso un passaggio tortuoso alla prima grande corte che costituiva il centro della vita interiore del palazzo, nel quale si stima vivessero circa 1000 persone; più all'interno tra le numerose sale troviamo una cappella dedicata ad Ishtar, la "Corte delle Palma" e la maestosa sala del trono di 11x25 metri e alta 12 metri, nella quale è possibile ancora osservare la base del trono ed i resti della tribuna dove erano collocate le statue dei re defunti. I resti dell'epoca sono comunque ancora insufficienti per poter ricostruire un chiaro scenario dei rapporti tra Mari e le altre città babilonesi e sumere.
Nel 1760 AC la città crollò sotto i colpi dell'esercito di Hammurabi che incendiò il palazzo reale ed abbatté i muri, distruggendolo in modo così repentino da permetterne una conservazione eccezionale.

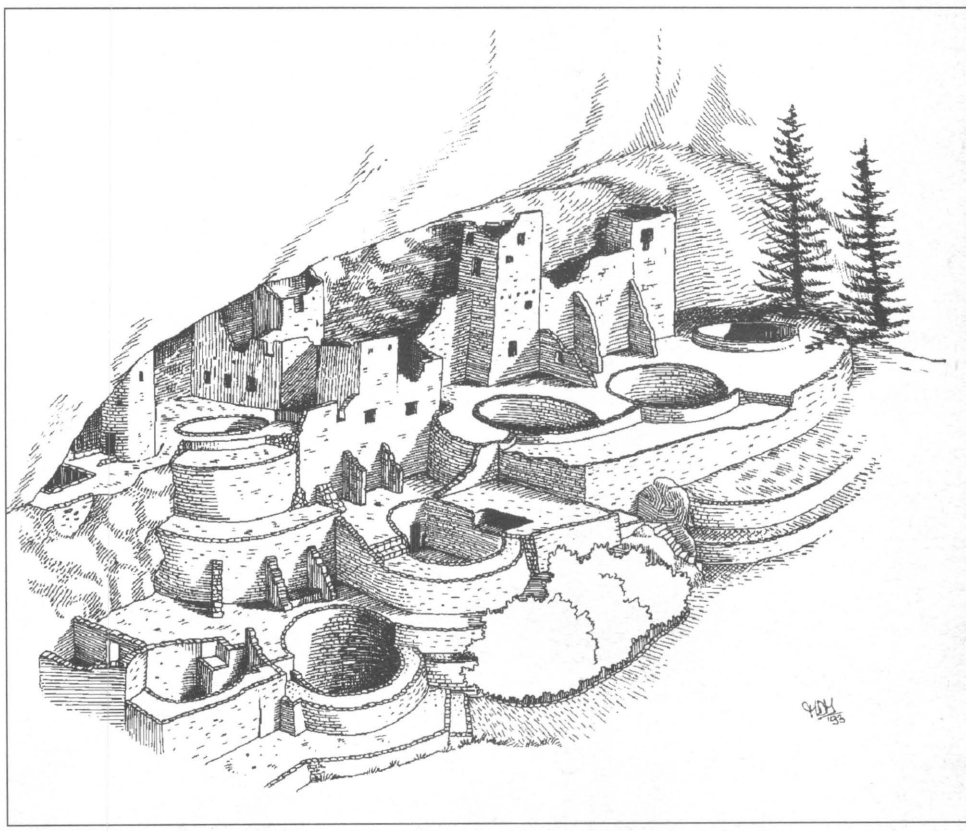


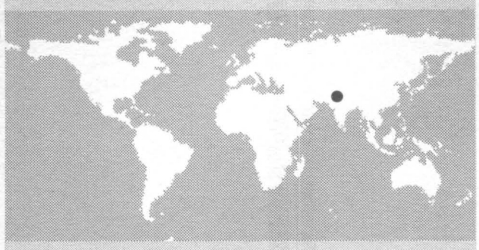
Mari: Palazzo di Zimri-Lim



Mesa Verde

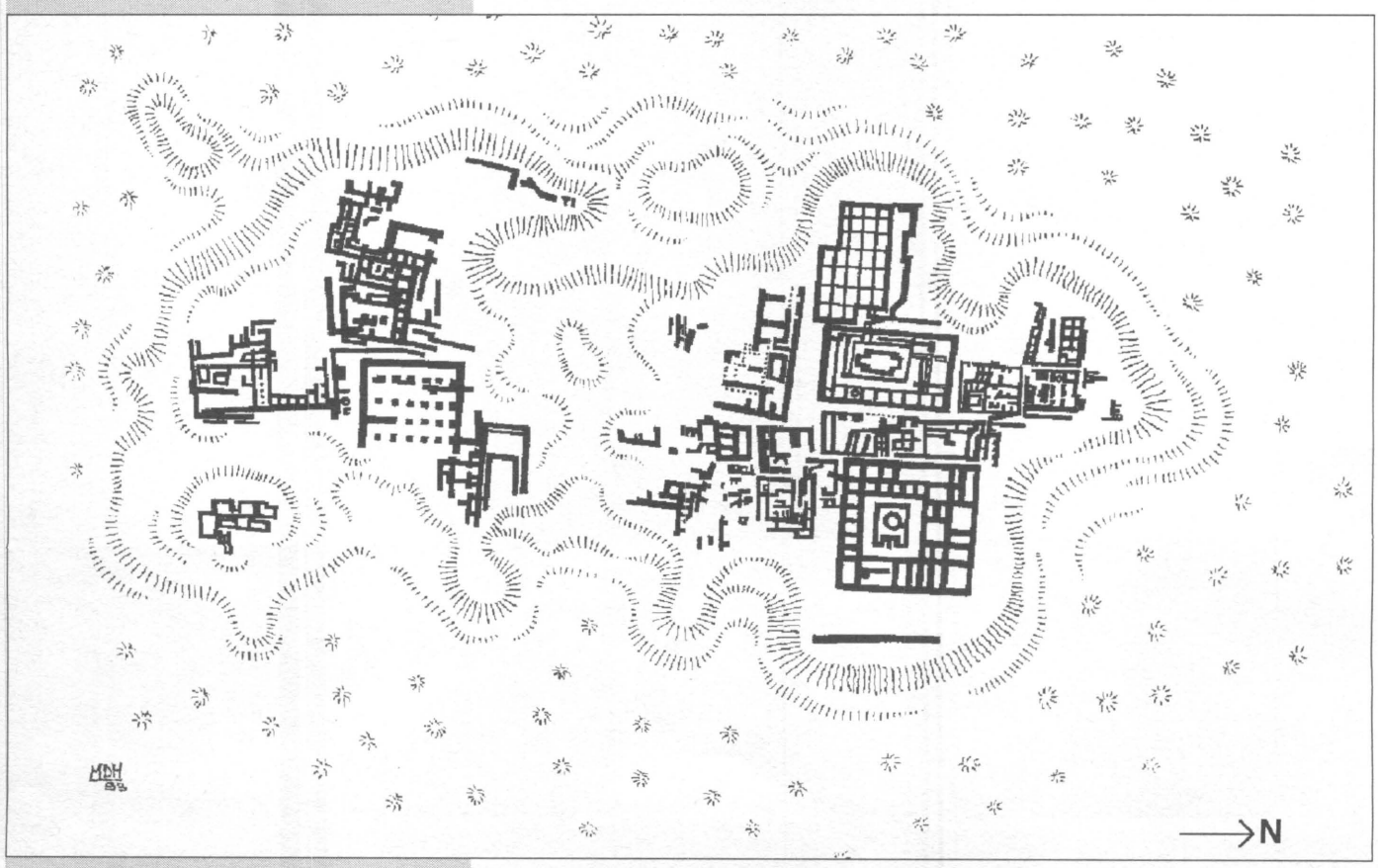
(Colorado). Le caratteristiche strutture urbane della Mesa Verde sono i cosiddetti pueblos (parola di origine spagnola che qui ha il significato di villaggio) costruiti in ripari naturali all'interno dei canyons.
Le strutture sono per la maggior parte a base rettangolare, costruite con gli adobes, mattoni in argilla seccati, anche se non mancano costruzioni in pietra.
Gli edifici si addossano gli uni agli altri formando strutture alte fino a cinque o sei piani, con ciascun livello costruito in modo da risultare rientrante rispetto al precedente.
Alcuni pueblos sono privi di una apparente organizzazione mentre altri rivelano una programmazione architettonica: generalmente sono caratterizzati da gruppi costituiti da tre corpi uniti ad angolo retto in modo da formare un piazzale rettangolare sul quale si aprono a vari piani centinaia di finestre.
Molte abitazioni sono prive di porte: si accede agli edifici mediante scalette o tacche attraverso botole che si aprono sui tetti piatti.
Ai piani superiori si accedeva dai tetti dei piani inferiori con scalette mobili o in muratura. Questi accorgimenti nascono con una funzione difensiva, come il fatto di avere un solo ingresso per l'intero pueblo: in tale ottica si spiega anche la scelta di costruire i pueblos al riparo di grandi rientranze nelle fiancate rocciose dei canyons.
Caratteristico dei pueblos è il kira, il locale sacro generalmente sotterraneo dedicato allo svolgimento dei riti e dei cerimoniali maschili.
Anche in tale tempio si accede mediante un foro praticato sul tetto piatto, di norma posto al livello del terreno. La tipica struttura dei kira è a pianta circolare con pareti ad imbuto rovesciato.
Ogni villaggio aveva almeno una decina di kira, le cui dimensioni vanno dai quattro ai venti metri di diametro: all'interno, sulle pareti intonacate, troviamo spesso delle pitture nelle quali ricorre l'elemento dell'acqua (pesci, fulmini che promettono pioggia, fiotti d'acqua che escono da otri ecc...).

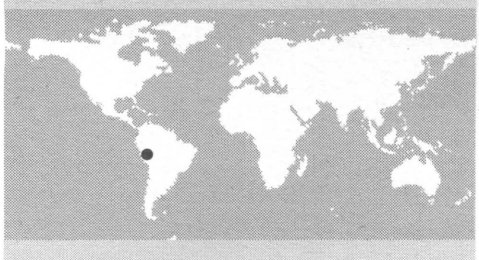




Mohenjo - Daro

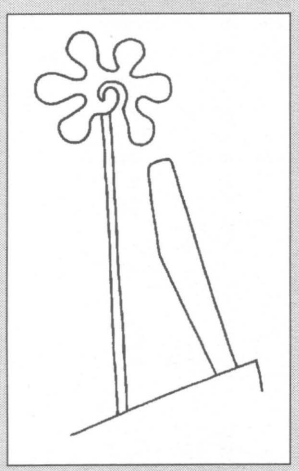
(Pakistan). Nel 1924 R. D. Banerji scoprì nella riva occidentale del basso Indo l'antica Mohenjo-Daro.
Case e negozi saldamente costruiti in mattoni costituiscono la base di quattro o cinque città sovrappostesi nel corso dei secoli a partire dal 3/4 millennio AC.
Ampie strade si intervallano a stretti vicoli che corrono attorno ad alti edifici a diversi piani: nelle case scopriamo pozzi, sale da bagno ed elaborati sistemi di fognatura che fanno pensare ad un tenore di vita pari a quello della civiltà sumera e superiore a quello dell'Egitto e di Babilonia.
Utensili domestici, oggetti da toeletta, vasellame decorato e lavorato a mano, braccialetti, orecchini, dadi, pezzi di scacchi, le più antiche monete conosciute, sculture di pietra, armi e strumenti di rame sono solo alcuni dei ritrovamenti di Mohenjo-Daro.
Particolarmente interessanti sono gli oltre mille sigilli, la maggior parte dei quali è scolpita e recante iscrizioni in uno sconosciuto carattere pittografico, e un modello in rame di un carro a due ruote, uno dei più antichi esempi di veicolo a due ruote.
Notevole è anche la constatazione che gli strati inferiori di Mohenjo-Daro mostrano un'arte più progredita di quelli superiori, come se la civiltà quasi del tutto sconosciuta che edificò la città fosse andata lentamente regredendo.
Si ritiene che Mohenjo-Daro raggiunse il suo apogeo quando Cheope costruì la prima grande piramide, ed è molto probabile, in base ai reperti archeologici ritrovati, che i rapporti commerciali, artistici e religiosi con Sumeria e Babilonia siano durati più di tremila anni, fino al 300 AC.
Come la Grande Zimbabwe, Mohenjo-Daro resta un mistero non intaccato neppure dai moderni metodi di analisi storica ed archeologica: chi furono gli artefici di una tale città, quale fu la loro evoluzione e come scomparve una civiltà che non ha lasciato altre testimonianze all'infuori di Mohenjo-Daro restano ancora degli interrogativi ai quali non siamo in grado di dare una risposta.

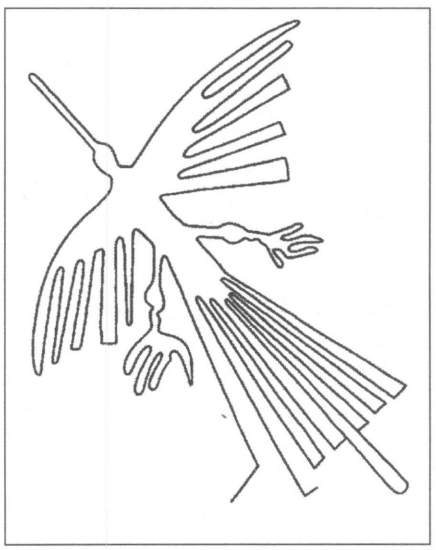


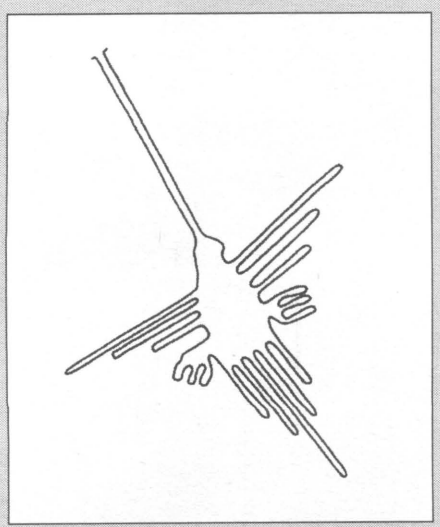


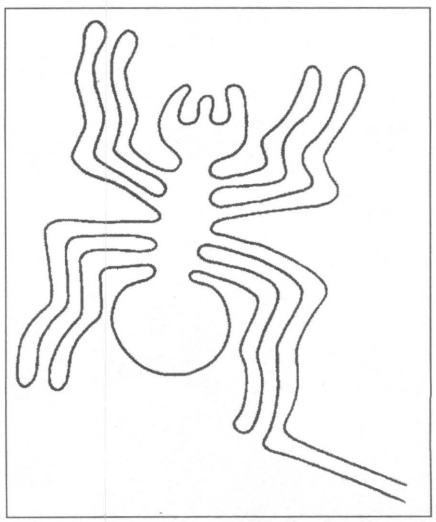
Nazca

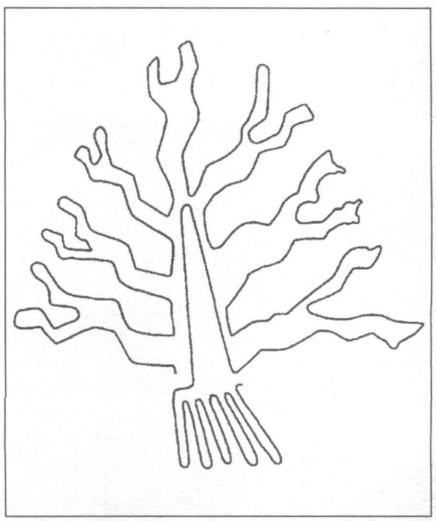
(Perù). La località, situata sulla costa meridionale peruviana, ha dato il nome ad una cultura che ha raggiunto il suo massimo sviluppo nel periodo tra il III e il X secolo (periodo "classico").
Qui mancano le enormi piramidi, caratteristiche delle culture precolombiane, che ritroviamo nella costa settentrionale: la testimonianza più interessante e famosa della civiltà Nazca è rappresentata invece dalle grandi figure riscoperte nel 1926 da Julio Tello, che si possono ammirare nelle vicinanze dell'antico centro.
Queste figure sono state ricavate tra il 500 AC e il 500 DC scavando nella sabbia dura dei solchi larghi circa un metro e lunghi da diverse centinaia di metri ad alcuni chilometri su un'area di circa 500 km quadrati; le dimensioni sono tali da rendere possibile la visione complessiva dell'opera solo dal cielo, particolare che ha sempre colpito la fantasia di coloro che hanno cercato una possibile spiegazione di tali disegni (tenendo conto naturalmente del fatto che gli artefici non erano in grado di volare, o perlomeno così si ritiene) e che molto spesso hanno visto in queste figure delle vere e proprie carte geografiche celesti.
Probabilmente i soggetti, specialmente animali (tra cui uccelli, ragni, scimmie, balene, serpenti), rappresentano l'esaltazione di un particolare "totem", e questo potrebbe essere comprovato dal fatto che gli stessi soggetti appaiono, in scala ridotta, in molte altre località andine, come ad esempio sui muri dei palazzi di Chan Chan.
Si ritiene che i soggetti abbiano costituito in origine il simbolo di riconoscimento dei differenti gruppi sociali, e che in seguito abbiano perso tale connotazione assumendo sempre più un semplice carattere ornamentale; il rapporto tra la figura ed il paesaggio viene anche spiegato come una specie di forma di possesso rituale del territorio, forse in relazione con le cerimonie che venivano tenute periodicamente nelle vicinanze dei disegni.

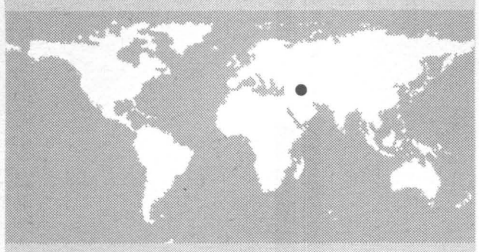






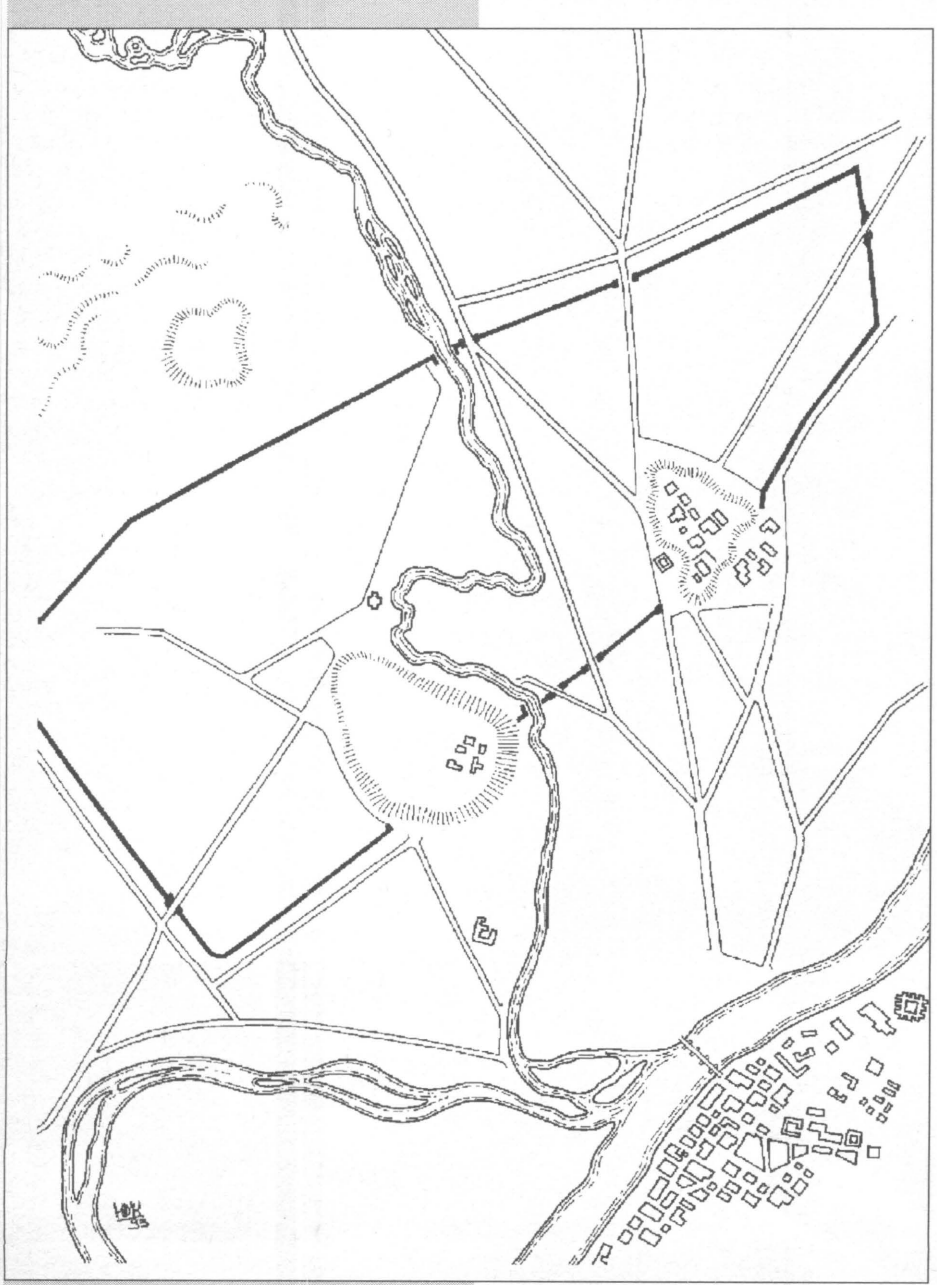


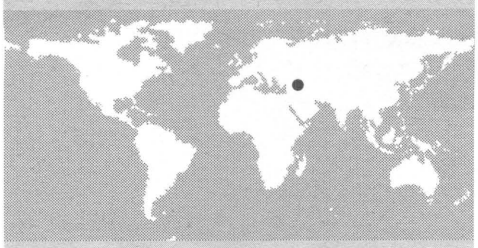




Ninive

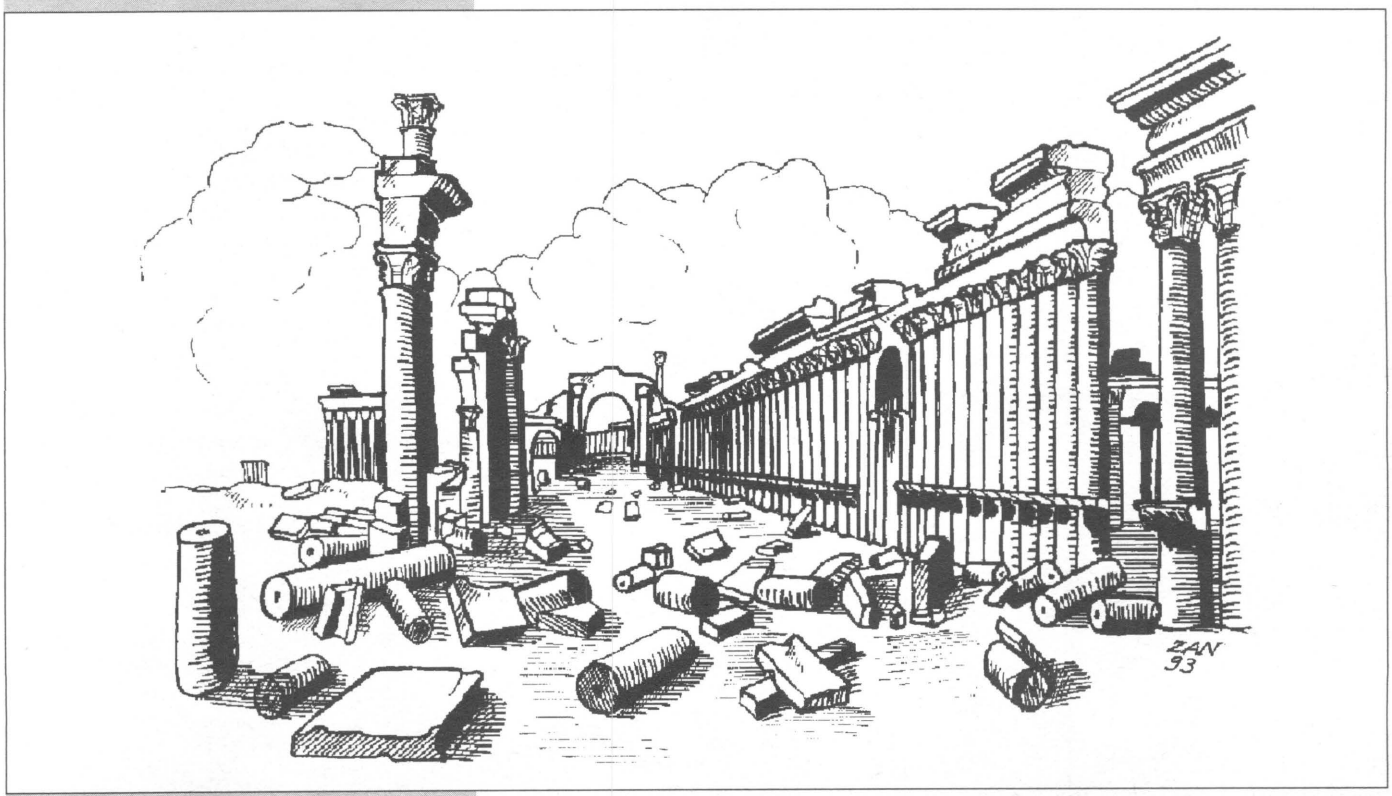
(Iraq). La città, scoperta nel 1845 da Layard, prese il nome dalla divinità mesopotamica Nin. Il re Sennacherib la scelse come capitale del regno assiro attorno al 530 AC, ed ebbe il suo massimo splendore sotto Assurbanipal.
Fu la Roma assira, una metropoli di palazzi, piazze e strade gigantesche, nella quale convivevano i ricchissimi nobili e la massa della popolazione in stato di schiavitù.
La città era circondata da un bastione e da una grossa muraglia larga 10 metri e alta 24, nella quale si aprivano 15 porte.
Intorno a Ninive correva un ampio fossato di 40 metri, dove scorrevano le acque del Tigri.
Davanti alla Porta del Giardino gli architetti assiri costruirono un ponte di pietra che costituiva un vero miracolo per l'ingegneria dell'epoca.
Gli edifici della città rispecchiano un'architettura che mirava alla grandezza, alla massa: le strutture, estese su 2/3 piani, si sviluppavano generalmente attorno ad un cortile ombroso, sul quale si affacciavano le stanze ornate da statue massicce che esaltavano la forza del popolo guerriero.
Qui l'arte del bassorilievo creò dei capolavori che influenzarono molto gli artisti che vissero la sua riscoperta, in particolare per quanto riguarda le figure di animali.
Sennacherib fece costruire un acquedotto che portava l'acqua da 50 km di distanza, e la sua dimora, per lo splendore e la preziosità, fu definita il palazzo "che non ha pari".
Accanto ad essa sorgeva la biblioteca contenente oltre 30.000 volumi in tavolette di argilla etichettate e classificate, raccolte sotto Assurbanipal: esse rappresentano l'intero sapere dell'epoca, dominato dalla magia, dalle scienze occulte e dagli incantesimi.
Tra queste tavole troviamo anche la massima opera letteraria della mesopotamia, la leggenda di Gilgamesh, nella quale si narra la storia del Diluvio Universale di cui più tardi riferirà anche la Bibbia.
Nel 612 AC Ninive venne assediata e distrutta dai Medi, e con essa scomparve l'intera cultura assira: il regno di Ninive durò solo 90 anni, ma il fatto che il suo nome sia rimasto nella storia testimonia ancora oggi la *sua importanza.*

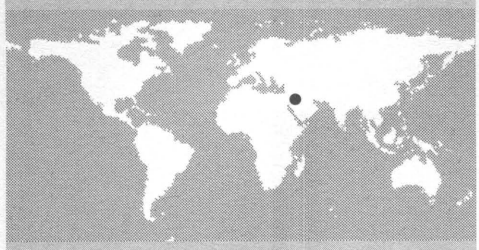




Palmira

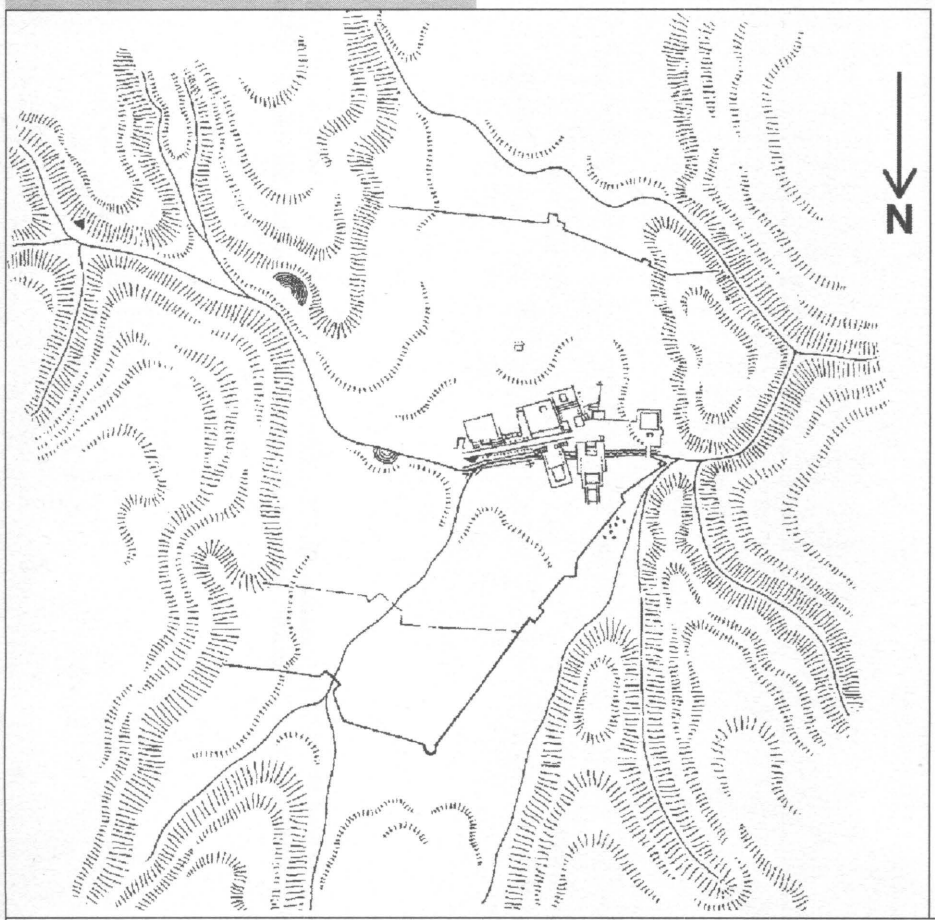
(Siria). La città carovaniera di Palmira ebbe il momento di maggiore splendore nei primi secoli dopo Cristo, fungendo da punto di collegamento commerciale tra Roma, la Mesopotamia e la zona del Golfo Persico.
Centro di passaggio carovaniero, la città delle palme (irrigate ancora oggi da una sorgente solforosa), fu spesso oggetto di scorrerie e attacchi esterni, per prevenire i quali nel corso dei secoli furono edificate numerose mura difensive: l'ultima risale a Diocleziano (circa 300 d.C.) e fu rinforzata da bastioni a pianta quadrata o rettangolare. All'esterno della cinta si trovano tre grandi necropoli, mentre un arco monumentale conduce al Grande Colonnato interno e al cuore della città: qui si innalzavano i templi, i teatri, il senato e le terme (anch'esse opera di Diocleziano). Nella parte est della città un edificio domina su tutti: è il tempio di Bel, di cui resta una maestosa corte fiancheggiata da colonne che circoscrivono l'area della cella, la sala dei sacrifici e quella dei banchetti sacri. Altri santuari erano dedicati alle varie divinità che costituivano il pantheon di Palmira: tra i più importanti il tempio di Nebo e quello di Baal Shamin (signore dei cieli). Il mestiere per eccellenza era quello del commerciante/carovaniere, e le statue di membri appartenenti a questa corporazione ritrovate durante gli scavi dimostrano la potenza che avevano raggiunto. Accanto a questa "casta" dominante si muoveva tutto l'apparato di artigiani e commercianti necessario alla vita della città: orafi, tessitori, argentieri, scribi, scultori e tutti gli altri mestieri alimentati dal traffico continuo di mercanzie.
Un ruolo molto importante, testimoniato dalle tre necropoli, era rivestito dai riti funerari: i personaggi più importanti venivano sepolti in torri funerarie, costituite da stanze sovrapposte alle quali si accedeva mediante una scala interna, o in ipogei scavati nella roccia oppure nelle tombe-tempio erette tra il II e il III secolo: gli interni erano sempre estremamente decorati e ricchi, con i defunti rappresentati da rilievi nei quali i personaggi erano ritratti sempre di fronte, con le braccia piegate sul petto per tenere un oggetto o per stringere le pieghe del vestito.

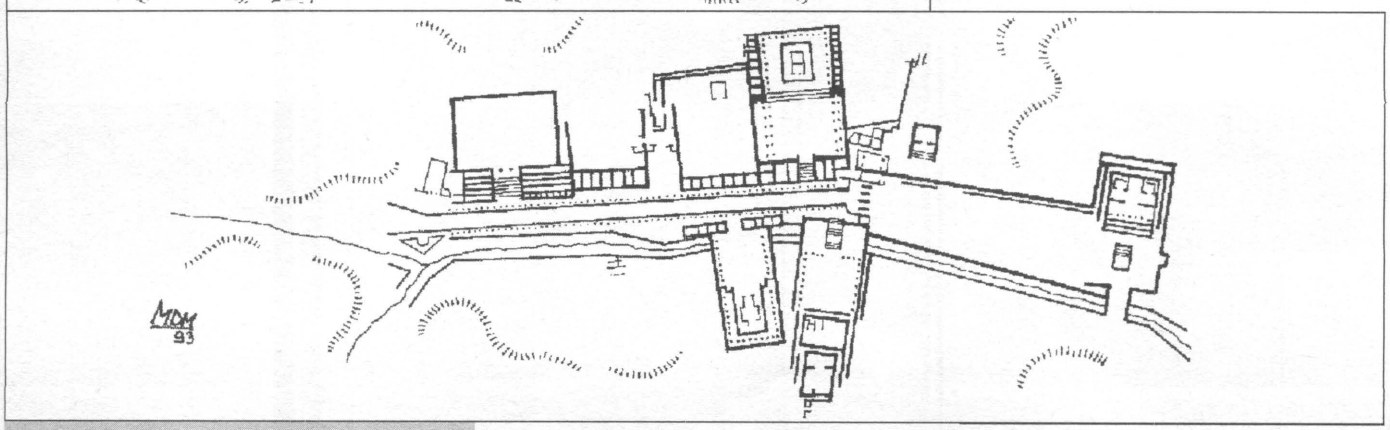


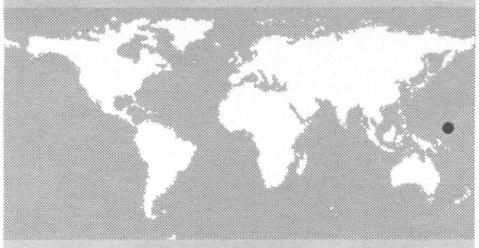


Petra

(Giordania). La città, la cui esistenza era nota ma di cui si era persa l'ubicazione, fu riscoperta nel 1812 dallo svizzero Burkhardt nel deserto a sud del Mar Morto. Scolpita nelle pareti di arenaria della valle nota come Valle di Mosè (wadi Musa), Petra fu la città della tribù araba dei Nabatei (IV-I sec AC) e venne abbandonata per cause ancora non chiare nel 300 DC circa. Tra le rocce rosse e rosa si aprono centinaia di tombe, templi e case: alcune costruzioni sono semplici strutture abitative, mentre altre sono ornate da colonne, capitelli e timpani intagliati nella pietra, come l'edificio detto il "Tesoro del Faraone" (così chiamato dalla leggenda del tesoro di un faraone conservato nell'urna posta sulla sommità del monumento); una delle prime costruzioni che si incontrano entrando nel siq, la stretta gola che conduce a Petra, larga in alcuni punti solo poco più di un metro. Proseguendo lungo le gole, superato il tempio semicircolare restaurato dai Romani (che nel 106 DC conquistarono la città), si giunge ad un'ampia spianata sulla quale si affacciano numerose rupi crivellate da tombe, templi e abitazioni. Tra gli edifici più grandiosi vi sono le quattro Tombe Reali: la Tomba dell'Urna, la cui corte è limitata da un elegante portico sorretto da colonne, la Tomba della Seta, così chiamata per le striature della pietra nella quale è stata ricavata la facciata, la Tomba Corinzia, estremamente danneggiata dall'erosione e la Tomba del Palazzo, con la facciata a pilastri sviluppata su tre piani.
La Via del Colonnato, che corre parallela al fiume costeggiata da portici, il Ninfeo, la grande fontana decorata alimentata da una notevole rete di canali e condutture, il Deir, il monastero alto 40 metri ricavato nella costa di una montagna in una posizione isolata nelle alture: sono solo alcune delle meraviglie di una città che grazie alla sua posizione nel punto di incontro di due fondamentali piste commerciali, seppe arricchirsi e divenire uno dei centri più importanti del suo tempo.







Ponape

(Isole Caroline). Avvistata nel 1529 e visitata per la prima volta nel XIX secolo, è una delle mille isole che compongono l'arcipelago micronesiano delle Caroline. Qui ebbe sede un forte governo unificato che regnò su una vasta zona dal 1200 DC al 1400 circa.

Il luogo più interessante è Nan Madol, capitale religiosa e politica di Ponape per molte generazioni: sorta in un'area protetta da un argine di pietra, sono state edificate circa ottanta isolette artificiali, collegate da una rete di canali, il cui aspetto richiama quello di Venezia. I costruttori impiegarono blocchi di basalto di forma prismica (generalmente a 5,6 o 8 lati) ricavati scaldando la roccia e poi versandovi sopra l'acqua marina, in modo da permetterne il distaccamento: questi blocchi, estratti nel raggio di diversi chilometri da Nan Madol, vennero utilizzati per la costruzione di edifici a base rettangolare, i cui muri tendono a inclinarsi verso l'interno nella sezione superiore. Le strutture, riempite negli interstizi con materiale madreporico, raggiungono in alcuni casi i 12 metri di altezza, e appaiono amalgamate con una specie di muratura a secco recante scarse tracce di taglio o squadratura; inoltre le colonne prismiche, alcune delle quali sono lunghe 5 metri e pesano due tonnellate, venivano posizionate le une sulle altre in file sovrapposte come se si trattasse di tronchi d'albero.

Molte delle isole ricoprivano una funzione precisa, come i luoghi funerari dei sacerdoti, i siti dove venivano praticate le cerimonie religiose, le aree di sepoltura dei regnanti. Tra i luoghi più importanti c'è Nan Nowas, il tempio della guerra. Cause tutt'ora sconosciute portarono al crollo della dinastia regnante di Nan Madol e al declino di Ponape: solo le mura, ora invase dalla vegetazione, restano a testimonianza di quella che fu per più di due secoli la capitale di una delle più antiche culture polinesiane.

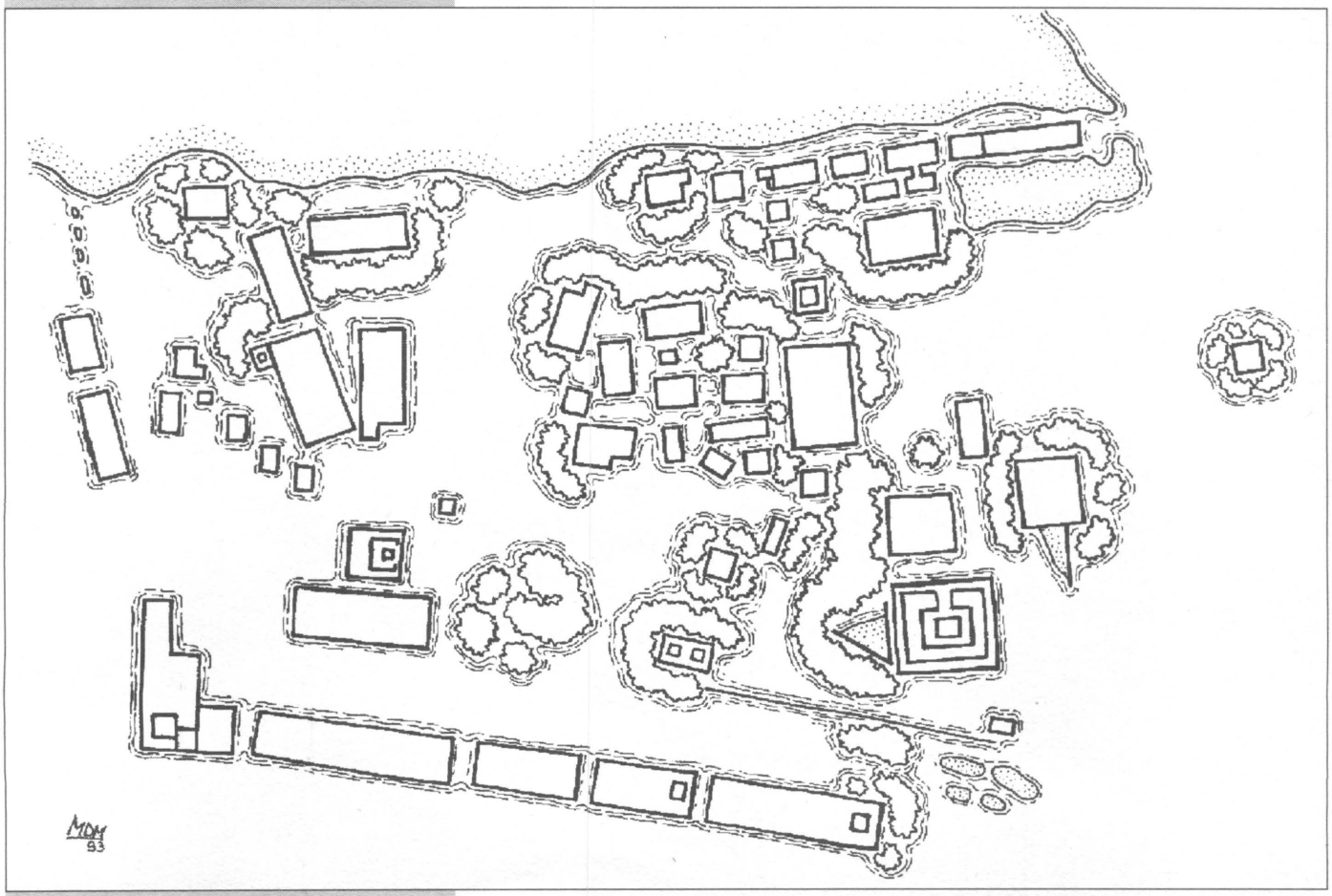
Bibligrafia:

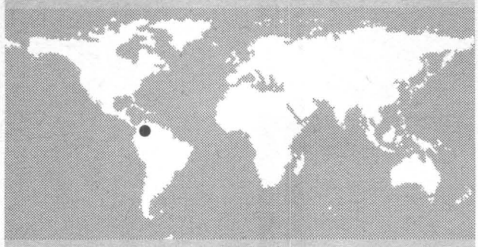
La casa nella valle: 1953 (IMDC.LODC.181)
Il segno di R'lyeh: 1957 (IMDC.ISDC.119)
Zoth-Ommog (IMDC.LODC.13)
L'isola Nera (IMDC.LUDC.105)

Note:

Nei racconti di Derleth, Ponape è molto spesso connessa al culto di Dagon e con gli Abitatori del Profondo in generale. È proprio con Ponape che la famiglia Marsh di Innsmouth commercia, ed è qui che molti uomini di Innsmouth hanno trovato le loro strane mogli. Lin Carter porta a Ponape il culto di Zoth-Ommog, considerato il dio principale dell'"Isola della Città Sacra di Pietra" citata nel Testo Sacro di Ponape, lo pseudobiblium creato dallo stesso autore.

Ponape: Nan Madol





San Agustin

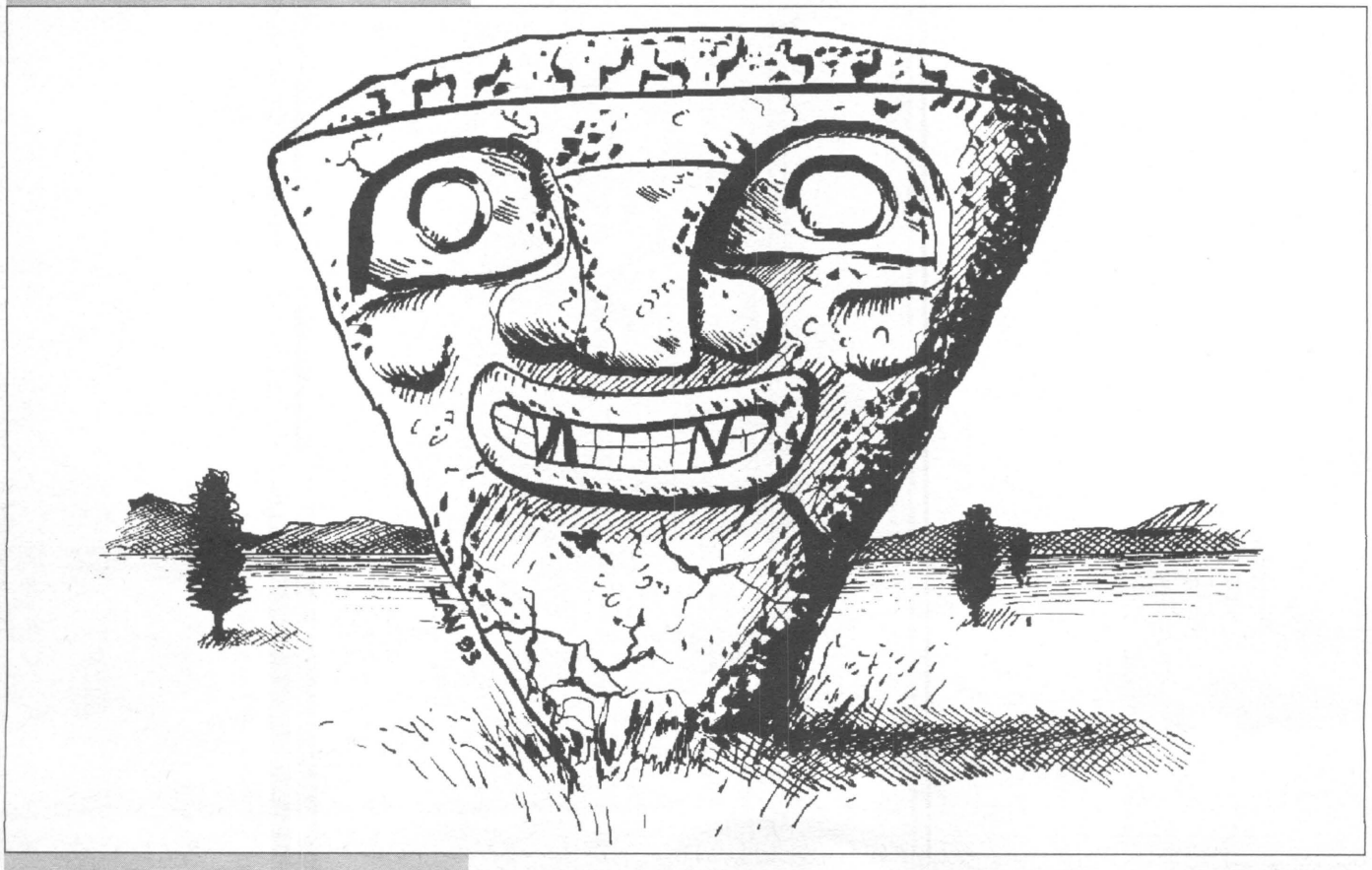
(Colombia). La località colombiana, riscoperta nel XVIII sec. da un monaco spagnolo, è caratterizzata da una serie di statue, tombe e templi sotterranei che sorgono su una vasta area coperta da foreste e rappresentano la più antica di tutte le culture arcaiche della Colombia. Qui vennero eretti dei grandi tumuli in terra, spesso aventi un diametro di 20-25 metri e un'altezza di 5 metri, al cui interno furono ricavati dei templi sotterranei lastricati e rivestiti da enormi lastre di pietra. Nella zona vi sono anche molte costruzioni più piccole, probabilmente dei sacrari, spesso collegati dalle numerose gallerie rivestite di pietra che furono scavate nel terreno, creando, così, una vasta rete di condotti sotterranei.

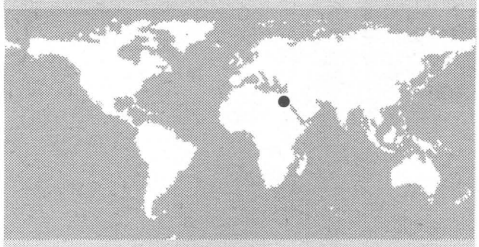
In molti dei templi e dei sacrari troviamo una figura principale di idolo, affiancato da diverse figure secondarie: questo fatto, unito all'ubicazione dei templi, sparsi su una vasta zona, fa pensare che questi furono luoghi di culto di singoli gruppi tribali, uniti più da una stesso credo religioso che da un legame sociale o politico.

500 sculture colossali di arenaria o basalto caratterizzano la cultura megalitica di San Agustin; erette tra il 6 sec. AC e il 12 sec. DC, spesso poste in posizione verticale sui tumuli o collocate nelle cripte. Nella maggior parte dei casi sono state rinvenute in entrambe le sponde del Rio Magdalena.

Il soggetto più ricorrente è costituito dalle figure antropomorfe caratterizzate dai tratti del volto particolarmente marcati e una bocca larga nella quale spiccano dei canini prominenti; molto frequenti sono anche le rappresentazioni di donne con elaborate acconciature e figure zoomorfe, spesso solo stilizzate, raffiguranti animali accovacciati e uccelli rapaci.

Le statue, alte fino a 7 metri, sono raggruppate in 15 siti principali e quasi certamente erano connesse a riti funerari, ipotesi ritenuta fondata in base ai reperti ritrovati, anche se le civiltà che ha lasciato queste testimonianze è tuttora quasi del tutto sconosciuta.

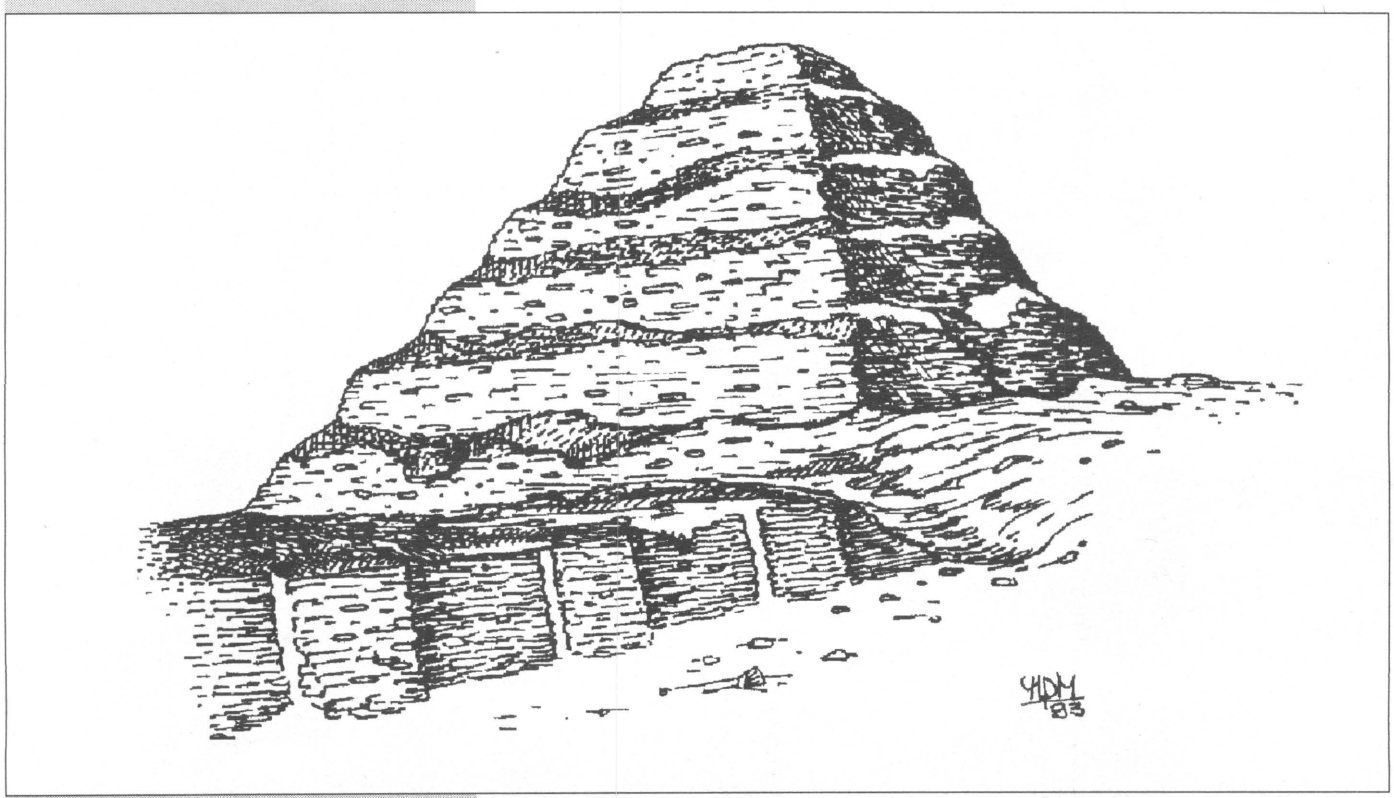


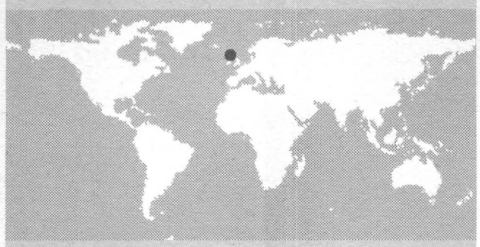


Saqqara

(Egitto). Il pianoro di Saqqara costituisce la zona centrale e più densa dell'immensa necropoli di Memphis.
Qui, al centro di un enorme complesso funerario, si innalza la piramide a gradoni del re Zoser, la più antica costruzione egiziana in pietra e la prima vera e propria piramide alla quale si ispireranno Cheope e i suoi successori a Giza. Accanto alle tombe dei re, i principi e gli alti funzionari dell'Antico Impero eressero le proprie tombe, le mastabe: si tratta di costruzioni molto più modeste come dimensioni di quelle dei faraoni ma splendidamente decorate e in molti casi giunte inviolate fino a noi.
Esteriormente la mastaba si presenta come una struttura a forma di parallelepipedo dai bordi inclinati e ricoperto da lastroni di pietra; questa sovrastruttura celava un pozzo profondo che conduceva ad una sala sotterranea nella quale era posto il sarcofago del defunto.
Sulla facciata est della mastaba si apriva una cappella nella quale i parenti dei defunti deponevano le offerte, celebrando i riti di fronte ad una stele riproducente una porta attraverso la quale si riteneva che lo spirito del morto (kâ) potesse passare per ricevere le offerte. La cappella era un luogo pubblico, che costituiva un legame tra il mondo dei vivi e quello dei morti: nei casi dei personaggi più illustri si trattava di una vera e propria abitazione decorata con bassorilievi, pitture, sculture che ritraggono scene di vita del defunto (la caccia, i banchetti) e momenti fondamentali della società egiziana (la raccolta del grano e del papiro, la navigazione e la pesca sul Nilo), testimonianze straordinarie per la ricostruzione della vita dell'Antico Impero.
All'interno delle mastabe tutti gli artigiani furono messi all'opera: ebanisti, scultori, vasai, tessitori, orafi; gli sforzi per rendere più magnifica l'ultima dimora non erano mai considerati sufficienti: e se quasi nulla ci è giunto delle antiche città egiziane costruite in mattoni (pochi sono infatti i resti di Memphis ed Heliopolis) restano invece i grandi monumenti funerari, costruiti in pietra per sfidare i secoli, a testimonianza di una delle più grandi civiltà del mondo antico.

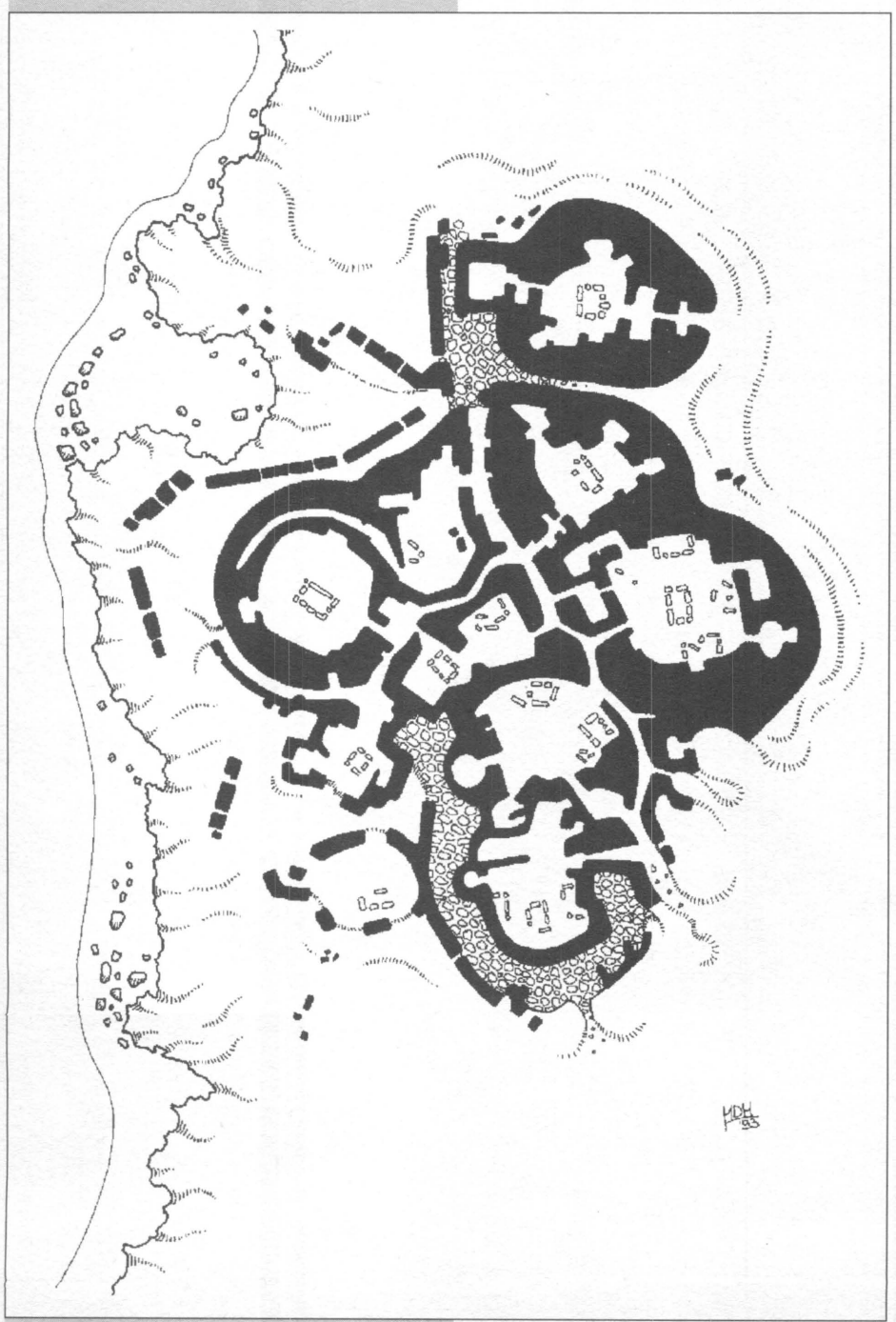
Piramide di Re Zoser

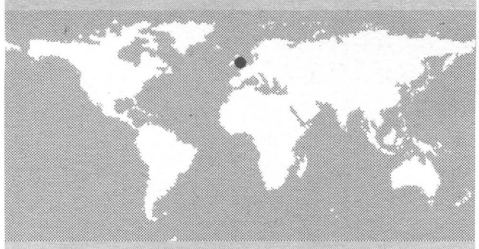




Skara - Brae

(Scozia). Il villaggio neolitico, riportato alla luce da G. Childe nel 1927, è stato costruito nelle isole Orcadi (Scozia) nel II millennio AC circa.
Sotto la sabbia che ha ricoperto il luogo per centinaia di anni sono state ritrovate diverse abitazioni, il vecchio molo e alcune chiatte da pesca.
Gli edifici sono per la maggior parte semisotterranei, caratterizzati dall'assoluta mancanza di oggetti in metallo, e generalmente costituiti da un singolo ambiente principale, di pochi metri quadrati: i corridoi di comunicazione un tempo coperti, le mura, i letti, le sedie, le dispense, tutti gli arredi sono stati ricavati dalla pietra, anche a causa della forte carenza di legna.
Tale carenza, unita all'ampia disponibilità di pietra facilmente lavorabile, ha influito sulla struttura generale delle mura delle unità abitative, realizzate sovrapponendo lastre di pietra rettangolari.
I tetti, oggi scomparsi, probabilmente erano costruiti con ossa di balena, spesso integrate dal poco legname portato dalla corrente.
Il luogo fu abitato per circa 500 anni prima di essere seppellito dalla sabbia, la struttura dei singoli edifici è abbastanza simile a quella delle abitazioni eschimesi recenti: al centro di una sala generalmente rettangolare dagli angoli arrotondati era ricavato un focolare attorno al quale, su ciascuno dei lati, veniva ricavato un letto. L'interno era completato da una dispensa, generalmente ricavata di fronte all'uscio che conduceva di norma verso gli stretti passaggi ricavati tra le varie abitazioni.



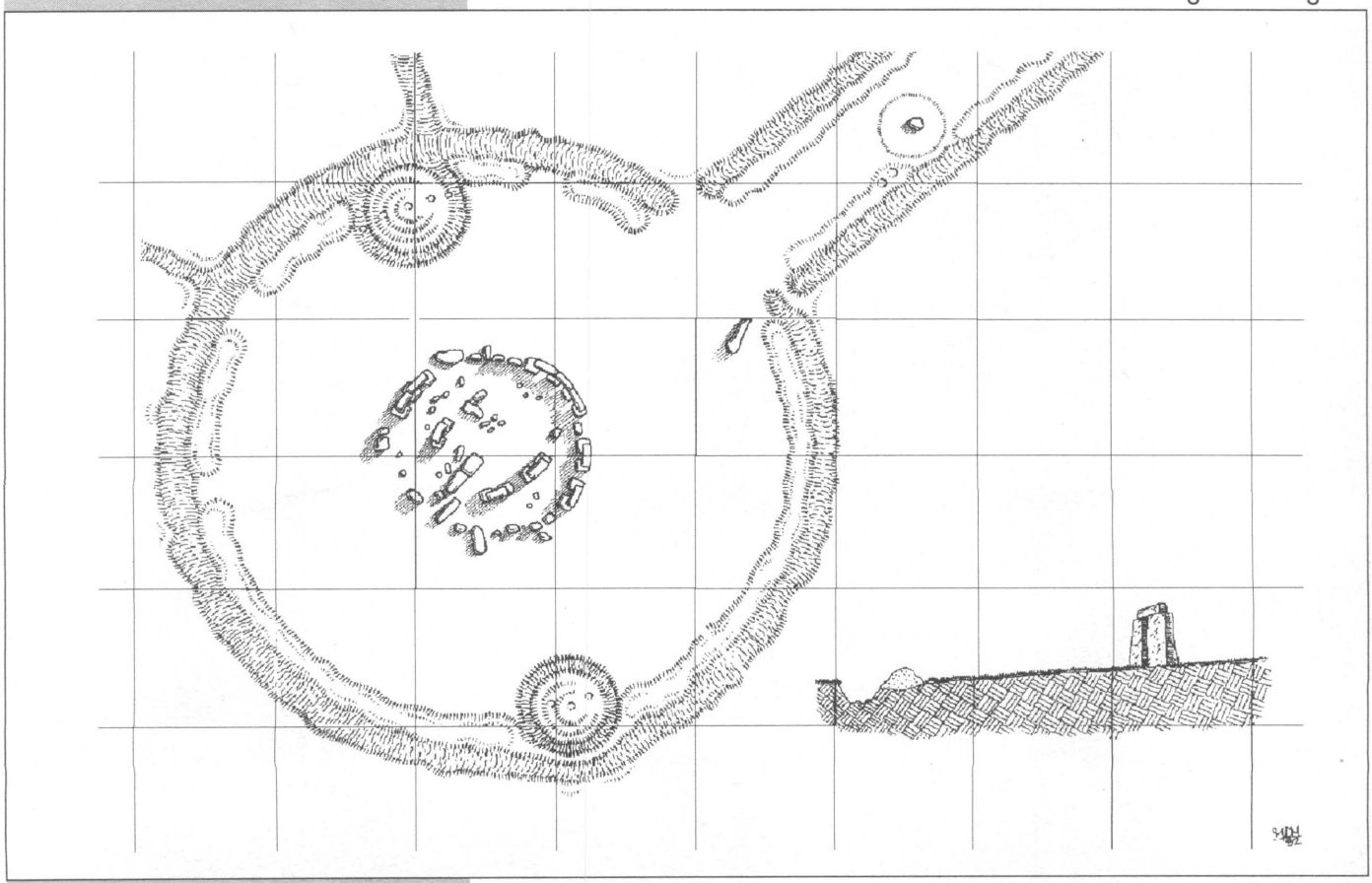


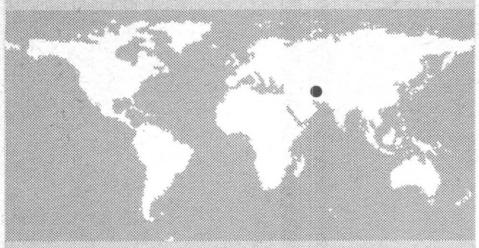
Stonehenge

(Gran Bretagna). Il complesso di pietre, uno dei più conosciuti al mondo, fu eretto nella piana di Salisbury tra il 3100 e il 1100 AC; nella fase più antica era costituito da un'enorme fossato circolare caratterizzato da due grandi pietre poste all'ingresso del terrapieno; tra il 2100 e il 1100 AC furono eretti i triliti, e Stonehenge assunse la configurazione a cerchi concentrici che è possibile ammirare ancora oggi. Nelle prime fasi di costruzione furono utilizzate le pietre sarsen (arenaria), pesanti mediamente 20 tonnellate ed estratte a circa 30 chilometri dalla piana, mentre nelle fasi successive si fece uso delle pietre azzurre, più leggere (3-6t) ma estratte a 200 km e portate sul luogo via mare.

Ci furono nel corso dei secoli almeno tre differenti Stonehenge ("Pietre Sospese", così chiamata dai Sassoni), ognuna continuazione o parziale ricostruzione della precedente: tra le strutture più importanti del complesso va ricordato il Cerchio di Aubrey di circa 900 metri di diametro, individuato da 56 pietre, concentrico ed interno al terrapieno, ed il Cerchio Saraceno di 30 metri di diametro e costituito da 30 pietre.

Al centro dell'intero complesso una serie di cinque triliti disposti a forma di ferro di cavallo racchiudono la grande Pietra dell'Altare, collocata nel luogo attuale circa 1500 anni dopo l'inizio della costruzione di Stonhenge. Sullo scopo del monumento sono state elaborate numerose teorie: complesso cerimoniale, recinto sacro, luogo di riti funebri (come provano i ritrovamenti di sepolture di defunti cremati), in seguito anche tempio druidico; l'ipotesi di osservatorio astronomico sembra essere la più probabile: recentemente le analisi con il computer degli allineamenti delle pietre hanno evidenziato numerosissime relazioni tra la geometria di Stonhenge e le fasi lunari e solari; se si tratti di una coincidenza o di un ben preciso disegno voluto dagli antichi artefici rimane ancora uno dei tanti misteri che avvolgono il luogo.

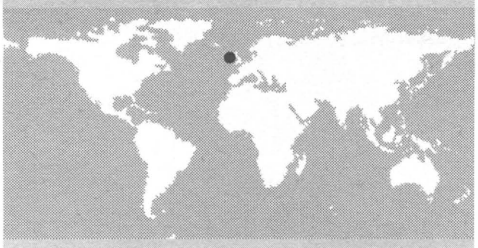




Susa

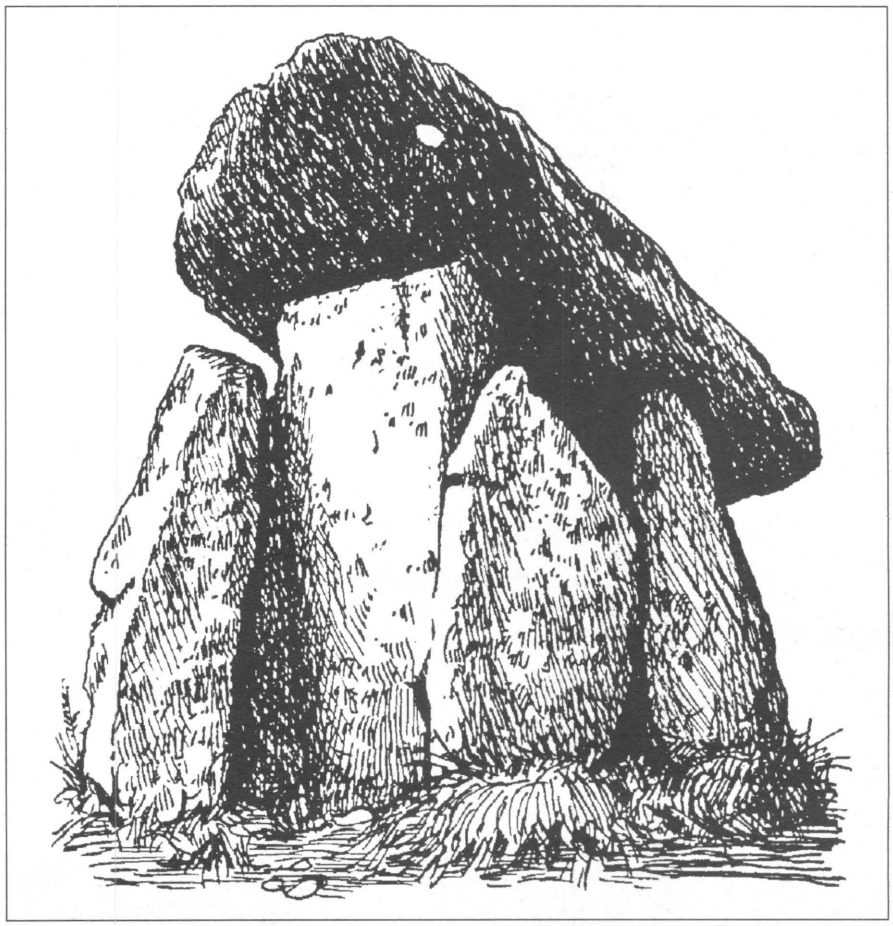
(Iran). Le rovine della città si trovano nei pressi del fiume Kharka, nell'attuale Iran sud occidentale, il luogo è uno dei siti urbani più antichi del mondo, abitato e prospero fin dal quarto millennio avanti Cristo.
La storia di Susa è molto travagliata: nel 2500 AC fu la capitale del regno degli Elamniti, che la governarono fino al 2350 AC quando fu conquistata da Sargon il Grande, alla caduta del cui regno ritornò agli antichi dominatori.
Nel 1000 AC fu conquistata dai Babilonesi, rasa al suolo nel 645 AC dagli Assiri, per passare poi sotto il controllo dei Persiani e successivamente di Alessandro Magno.
Nel XIII sec. DC, i Mongoli completarono l'opera di distruzione, lasciandola nell'oblio fino al 1850 quando William Loftus la riportò alla luce. La pianta della città rivela quattro zone principali: l'Acropoli, l'Apadana, la Città Reale e la Città degli Artigiani. Nel corso dei secoli sono stati innalzati numerosi edifici grandiosi: tra i più importanti il recinto sacro che racchiudeva il tempio e lo ziggurat di Inshushinak ("Signore di Susa", dio delle tempeste) eretto verso il 2100 AC dagli Elamniti, e il maestoso palazzo di Dario, la cui edificazione iniziò nel 517 AC.
Per la costruzione della sua dimora il re persiano fece giungere il legno di cedro dal Libano, assieme a oro, argento, ebano e ogni tipo di oggetto prezioso che potesse rendere unica l'opera.
L'esterno del palazzo fu ornato con mattoni smaltati, realizzati da artisti babilonesi che si ispirano al palazzo di Nabuccodonosor a Babilonia, raffiguranti leoni, tori alati, draghi, grifoni, sfingi; tra le figure più famose vi sono i famosi arcieri vestiti con l'abito di corte portato dal re, dai suoi dignitari e dalla guardia personale in tempo di pace; non si sa con certezza se si tratti degli Immortali descritti da Erodoto, la guardia del re in tempo di guerra, così chiamata perché sempre composta dallo stesso numero di uomini (10.000), ma è difficile non restare senza parole di fronte alle immagini di questi antichi guerrieri silenziosi, custodi di un edificio tanto splendido da far sì che Susa nella Bibbia sia indicata semplicemente come "Shushan il Palazzo".

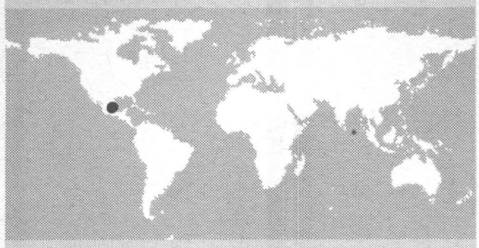
Leone alato assiro con testa umana, dal Palazzo di Assurnasirpal, 885 - 860 a.c.



Tara

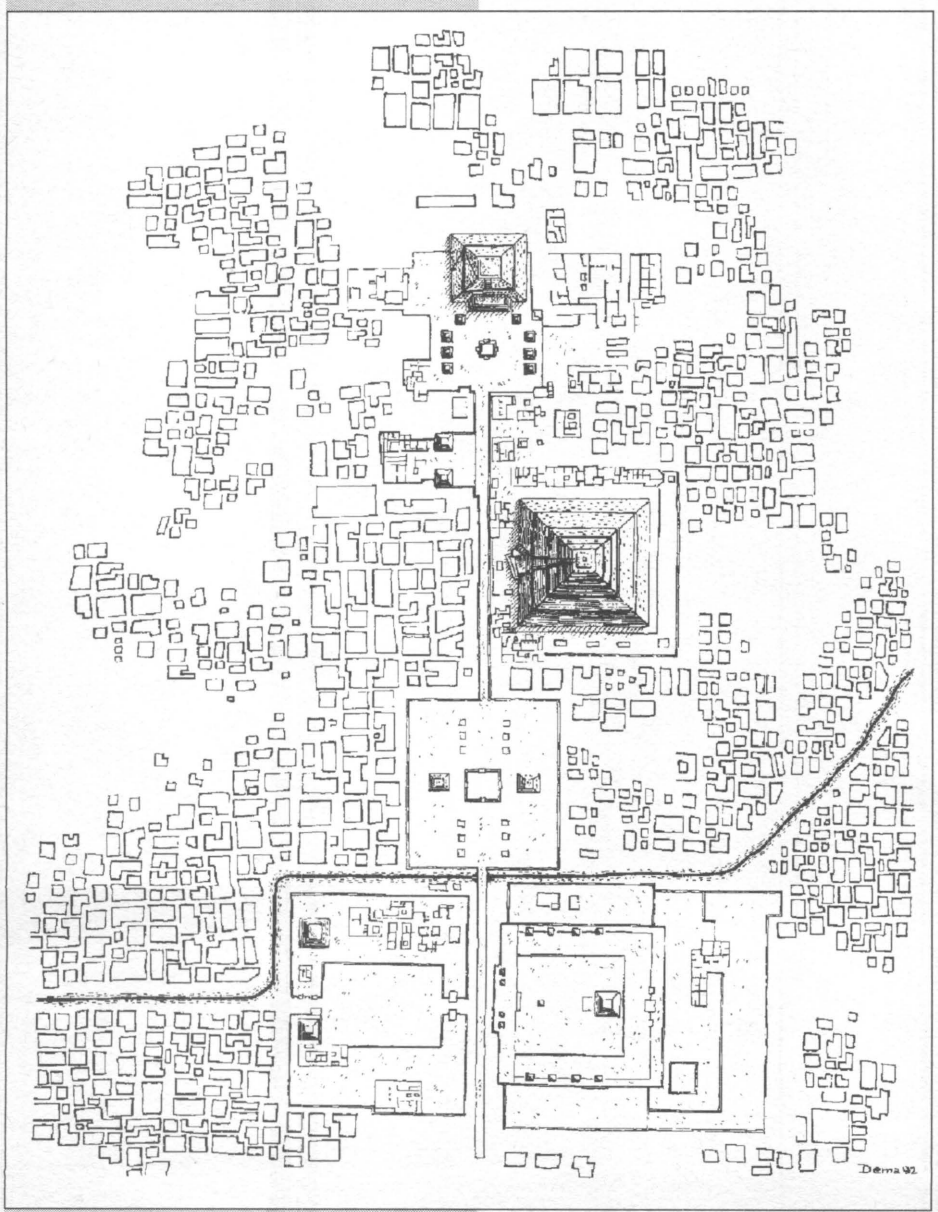
(Irlanda). E' stato per molti secoli il sito più sacro d'Irlanda; oggi, sulle colline della contea di Meath là dove un tempo convergevano cinque grandi strade restano solo alcuni fossati, qualche rovina e i resti delle antica mure circolari. A Tara ebbero sede gli antichi re irlandesi, anche se la collina era già sacra prima dell'arrivo dei celti (IV sec AC circa) che conquistarono la cultura indigena preesistente, assorbendone probabilmente alcuni aspetti mistici. Il luogo ebbe il suo apogeo nella prima metà del 200 DC durante il regno del re Cormac Mc Airt, il quale si adoperò affinché Tara acquistasse sempre maggior splendore, divenendo in breve un luogo famoso per le feste ed i banchetti che vi venivano regolarmente celebrati e di cui abbiamo testimonianza nel Book of Leinster del XII secolo.
Nel 1022, in seguito al crescente espandersi della cristianità, il luogo fu abbandonato ma restò comunque un centro importante per la cultura irlandese, tanto che nel 1843 Daniel O'Connell la scelse come sede per i raduni durante la campagna per l'abrogazione delle leggi sul grano.
Dopo l'abbandono, Tara divenne deserta e successivamente venne saccheggiata, così che tutto quanto aveva dato lustro al sito fu distrutto.
Ai nostri giorni restano solo i tumuli, i fossati e il grande recinto che facevano parte degli edifici reali; rimane anche la "montagna degli ostaggi", tipico tumulo funerario con camere sotterranee. Resta infine la "pietra del destino", chiamata Lia Fàil, che si erge a fianco della statua di San Patrizio. Secondo le leggende il monolito venne portato in Irlanda dai primi abitanti, i Tuatha dé Danaan, e si dice che "gridasse" la sua approvazione quando veniva incoronato il re giusto, restando invece silenziosa quando il candidato al trono non era degno della carica di cui era stato investito.

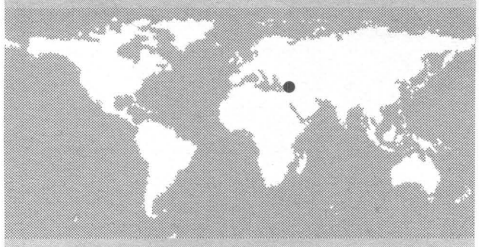




Teotihuacan

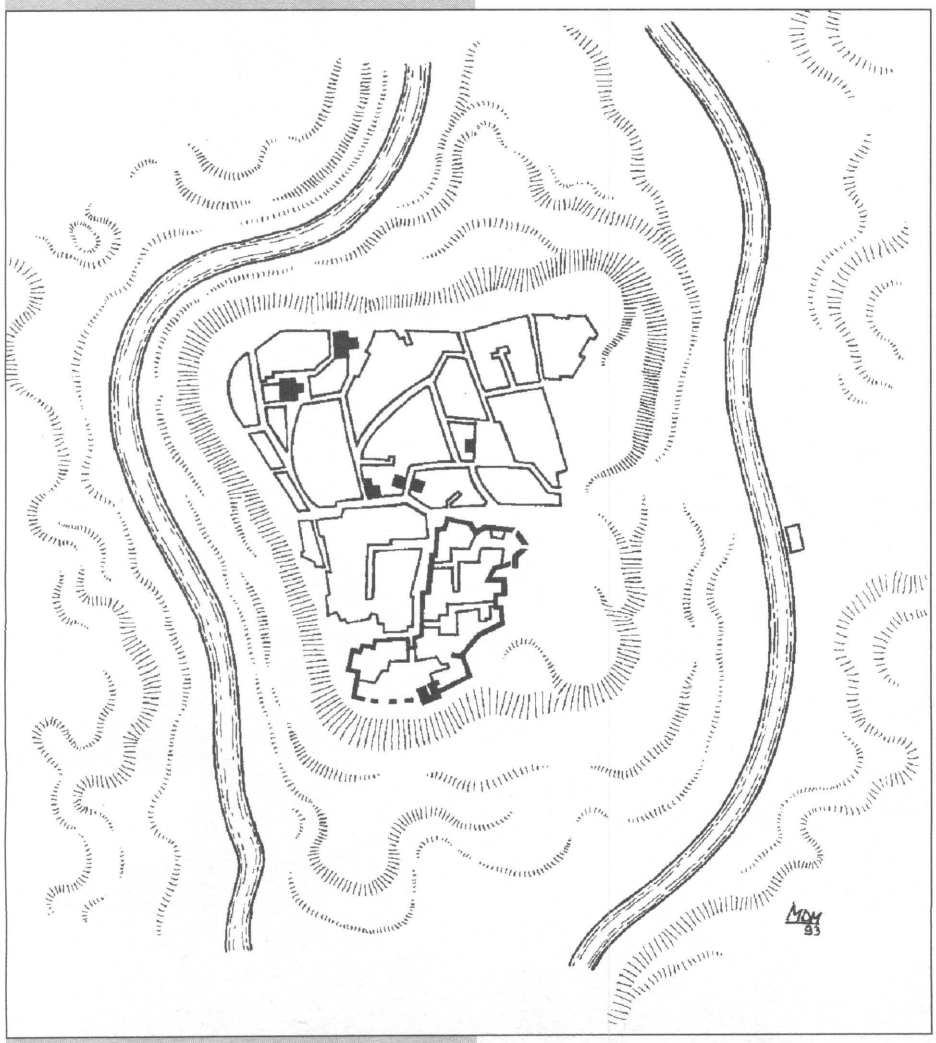
(Messico). *La città degli dei.* Pochi luoghi ebbero il numero di templi che ritroviamo a Teotihuacan, la città sacra che con i suoi 22 km quadrati di superficie attirava all'epoca del suo apogeo migliaia di pellegrini da tutta la Mesoamerica.
Teotihuacan si sviluppò su un altopiano a più di 2200 metri di altezza attorno all'ampio Viale dei morti, lungo due km, che unisce le due grandi piramidi, quella del Sole (a quattro piani con una base quadrata di 225 m. di lato e alta 70 metri) e quella della Luna. Lungo tutto il viale si succedevano templi e grandi complessi cerimoniali fino al luogo detto Cittadella, dove sorge il tempio a sei piani dedicato a Quetzalcoatl, uno dei luoghi dove la scultura mesoamericana raggiunse i massimi livelli (ancora più stupefacenti se pensiamo che le opere furono realizzate senza l'uso di strumenti metallici); qui, il motivo del serpente piumato, rappresentante Quetzalcoatl, si ripete in alternanza con raffigurazioni di una divinità legata all'acqua, probabilmente Tlaloc.
Come Chan Chan, Teotihuacan rivela una rigorosa pianificazione della struttura urbana: fiumi e ruscelli furono obbligati a seguire il tracciato cittadino, dove strade e viali ad angolo retto si muovono rispettando l'orientamento della Piramide del Sole, che punta dove il sole tramonta nel giorno del suo zenit.
Il Viale dei Morti, che nonostante il nome nulla ha a che fare con i defunti, si ritiene fungesse da legame tra la terra, rappresentata dalla Cittadella, e la zona celeste, costituita dalle piramidi del Sole e della Luna.
Attorno alle strutture sacre si articolano le grandi cisterne per la raccolta dell'acqua, i laboratori, i silos, i mercati, i teatri, le aree adibite al gioco della pelota; l'ordine architettonico però caratterizza la maggior parte della città, e le abitazioni si ammassano l'una sull'altra solo nella zona anticamente occupata dai ceti più umili.
Pitture murali, generalmente basate su due tonalità di rosso, ricoprono l'esterno e l'interno degli edifici: moltissime delle raffigurazioni sono connesse ancora una volta al culto di Tlaloc, dio dell'acqua, della pioggia e dei tuoni.

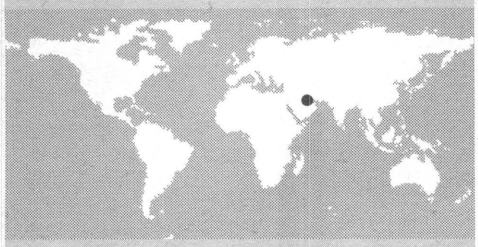




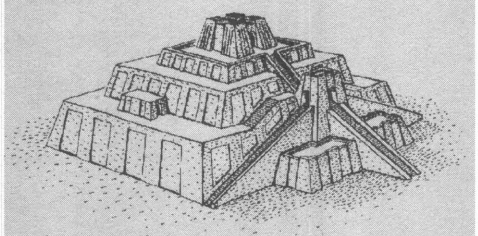
Ugarit

(Siria). La città, riscoperta nel 1929 da Claude Shaeffer, fu la capitale di un regno siriano fiorito verso il secondo millennio avanti Cristo, situato in una valle fertile che si affacciava sulla costa mediterranea di fronte a Cipro e racchiusa da montagne boscose e fiumi.
I primi insediamenti di Ugarit risalgono al VII millennio AC ma fu nel II millennio che, come Mari, la città divenne un importante centro urbano. Nel XIV sec AC un terremoto la distrusse quasi completamente Ugarit che fu totalmente ricostruita per poi essere definitivamente abbattuta all'inizio del XII secolo AC.
All'interno delle mura, disposte a forma di trapezio, si apriva il palazzo reale, costituito da una serie di edifici a più piani con giardini e corti interne, il cui complesso occupava quasi un quarto dell'intera città.
La circolazione interna era garantita da un intricato labirinto di vie strette e tortuose che si muovevano tra gli edifici di tutte le forme e dimensioni.
Qui non è stata riscontrata la presenza di quartieri specializzati nel commercio o nell'artigianato: negozi e magazzini erano sparsi un po' ovunque nei piani terra delle abitazioni.
Nella zona dell'acropoli sono stati riportati alla luce alcuni grandi santuari: il più imponente era dedicato a Baal, dio delle tempeste, la cui torre era collocata nel punto più alto dell'acropoli ed era visibile dal mare; le molte statuette e le iscrizioni ritrovate, come pure le ancore offerte in voto (scoperte nel tempio di Baal), testimoniano la diffusione del culto del dio.
La posizione geografica fece di Ugarit un centro commerciale estremamente florido: nel porto di Minet el Beide, situato a 3 km dalla città vera e propria, giungevano prodotti da tutti i paesi del Mediterraneo; e la ricchezza derivante da tali traffici è ben rispecchiata dai risultati degli scavi: ciascuna casa, ciascuna tomba (spesso poste nel sottosuolo delle case) conteneva numerosi oggetti di lusso in oro, argento, avorio e alabastro.



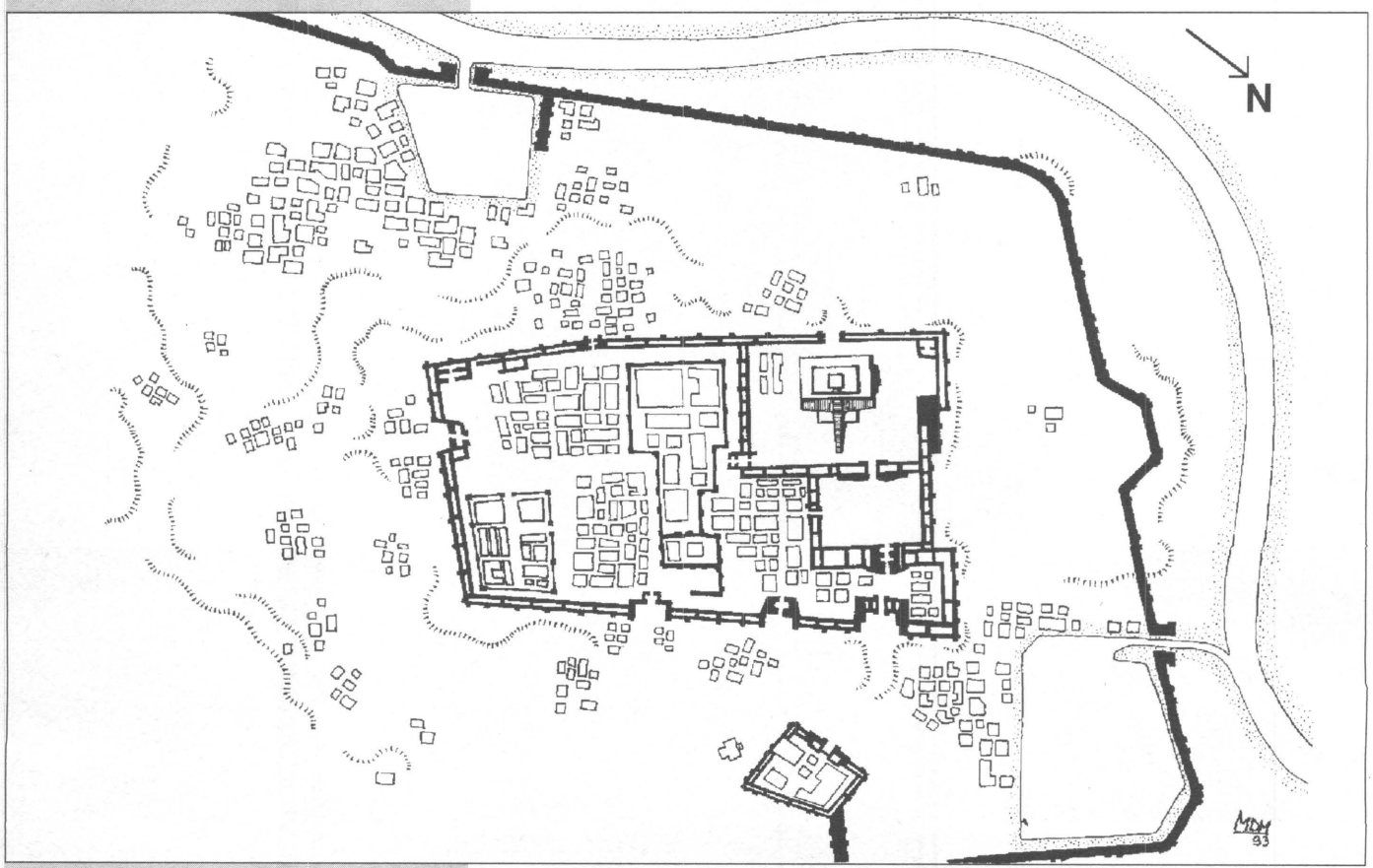


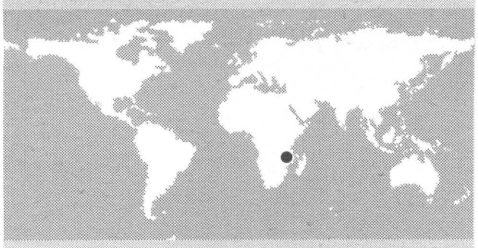
Ur



Ziggurat di Ur

(Iraq). L'antica città sumera, le cui tombe più antiche risalgono circa al 3500 AC, dovette la sua fortuna e ricchezza al commercio che si muoveva lungo le acque dell'Eufrate. La maggior parte delle case era costruita con canne intonacate con una mistura di argilla e paglia, per cui non sono giunte fino a noi: restano invece i templi, le tombe reali e i grandi palazzi, costruiti generalmente attorno ad un cortile centrale sul quale si aprivano le stanze. Gli edifici dei personaggi più facoltosi erano innalzati su terrapieni che arrivavano fino a dodici metri di altezza, praticamente inaccessibili, se non attraverso un unico sentiero. Anche per tali strutture l'uso della pietra era molto limitato, a causa della scarsità del materiale: la maggior parte delle costruzioni, nelle quali ritroviamo costantemente colonne, archi e volte, era realizzata in mattoni; le mura esterne venivano successivamente decorate con rilievi in terracotta, mentre quelle interne erano intonacate e dipinte in modo semplice. La pietra era riservata ai templi più importanti, come quello di Hannar, decorato con piastrelle smaltate in azzurro, pannelli intarsiati con legni rari, alabastro e oro. Anche per i templi valeva la tradizione di preparare un'elevazione sulla quale innalzare l'opera, e normalmente i luoghi più importanti terminavano con uno ziggurat di tre o più piani, arretrato rispetto a quello inferiore, circondato da una scala a chiocciola. Sono stati recuperati molti reperti, tra cui oggetti in oro di pregevole fattura e sigilli preziosi che venivano usati al posto della firma. Particolarmente significative sono le centinaia di tavolette in argilla riempite dai sacerdoti con la caratteristica scrittura cuneiforme: si tratta di documenti ufficiali, quali elevazioni al trono o celebrazioni di vittorie, ma troviamo anche registrazioni di vendite di beni e relazioni sulle sentenze più importanti; l'insieme delle tavolette fu raccolto verso il 2700 AC in grandi biblioteche, e costituisce al giorno d'oggi una delle fonti più importanti per lo studio della civiltà sumera.



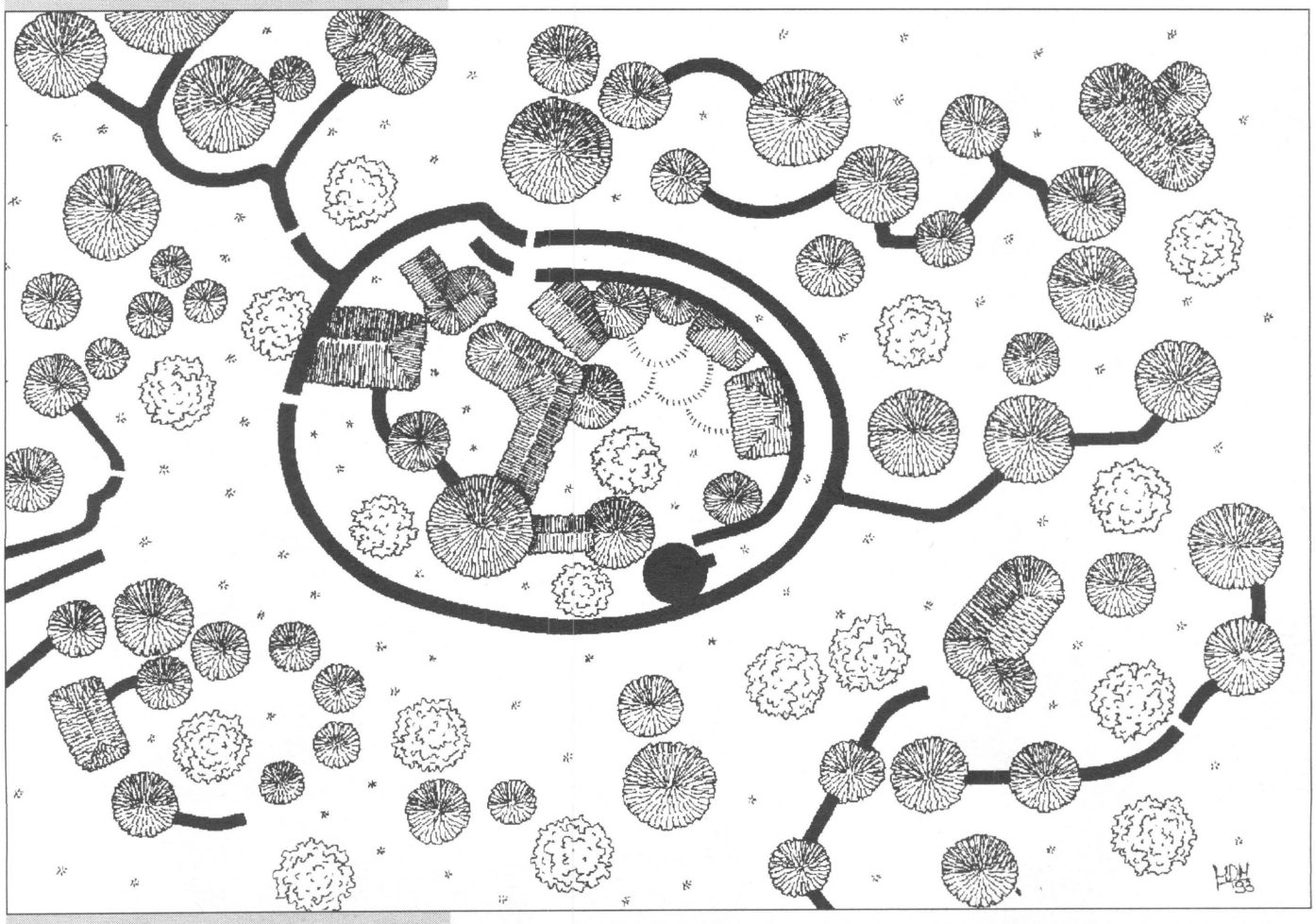


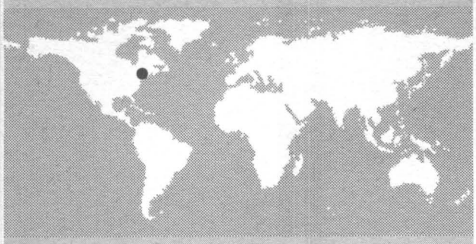
Zimbabwe

Citazioni letterarie:

L'abbraccio di Medusa *(I3.485)*

(Zimbabwe). L'antica città, scoperta nel 1868 dal cacciatore di elefanti americano Renders e studiata poi dal tedesco Mauch, sorge a sud-ovest di Fort Victoria e costituisce dopo l'Egitto il più grande complesso monumentale di pietra dell'Africa. Storicamente i primi insediamenti risalgono al II-III sec. DC, ma i resti maggiori che si possono oggi ammirare risalgono circa al 1400 (periodo Rozwi). Nel 1833 il luogo fu invaso dai guerrieri Nguni che spazzarono via Zimbabwe, depredandola di tutto prima dell'arrivo dei primi osservatori europei. Le strade ed i muri crollati costituiscono tutt'oggi una testimonianza delle capacità ingegneristiche degli artefici; la rocca fortificata (nota come Acropoli, al tempo stesso santuario e roccaforte militare), innalzata su una collina, il Grande Recinto nella valle sottostante (costituito da mura ellittiche alte dieci metri e spesse cinque alla base), la grande Torre conica priva di porte, finestre e scale, ogni testimonianza contrasta nettamente con l'architettura generale dell'intera zona, basata fondamentalmente sulle capanne di fango. Le strutture sono generalmente costruite con blocchetti di granito ben squadrati e messi in opera senza cemento, ma non mancano blocchi pesanti diverse tonnellate, anch'essi incastrati perfettamente senza alcuna traccia di malta. Le dimensioni dei complessi sono imponenti e lasciano senza parole il visitatore: il Grande Recinto, ad esempio, ha una circonferenza di più di 250 metri ed è alto tra i 5 e i 10 metri (con muri esterni spessi più di un metro nei punti più sottili). La cultura che edificò Zimbabwe non è ancora del tutto conosciuta, ma i frammenti di vetro siriano, le ceramiche persiane e i vetri cinesi ritrovati lasciano una chiara testimonianza della vastità degli scambi intercontinentali che anticamente dovevano esistere.





Arkham

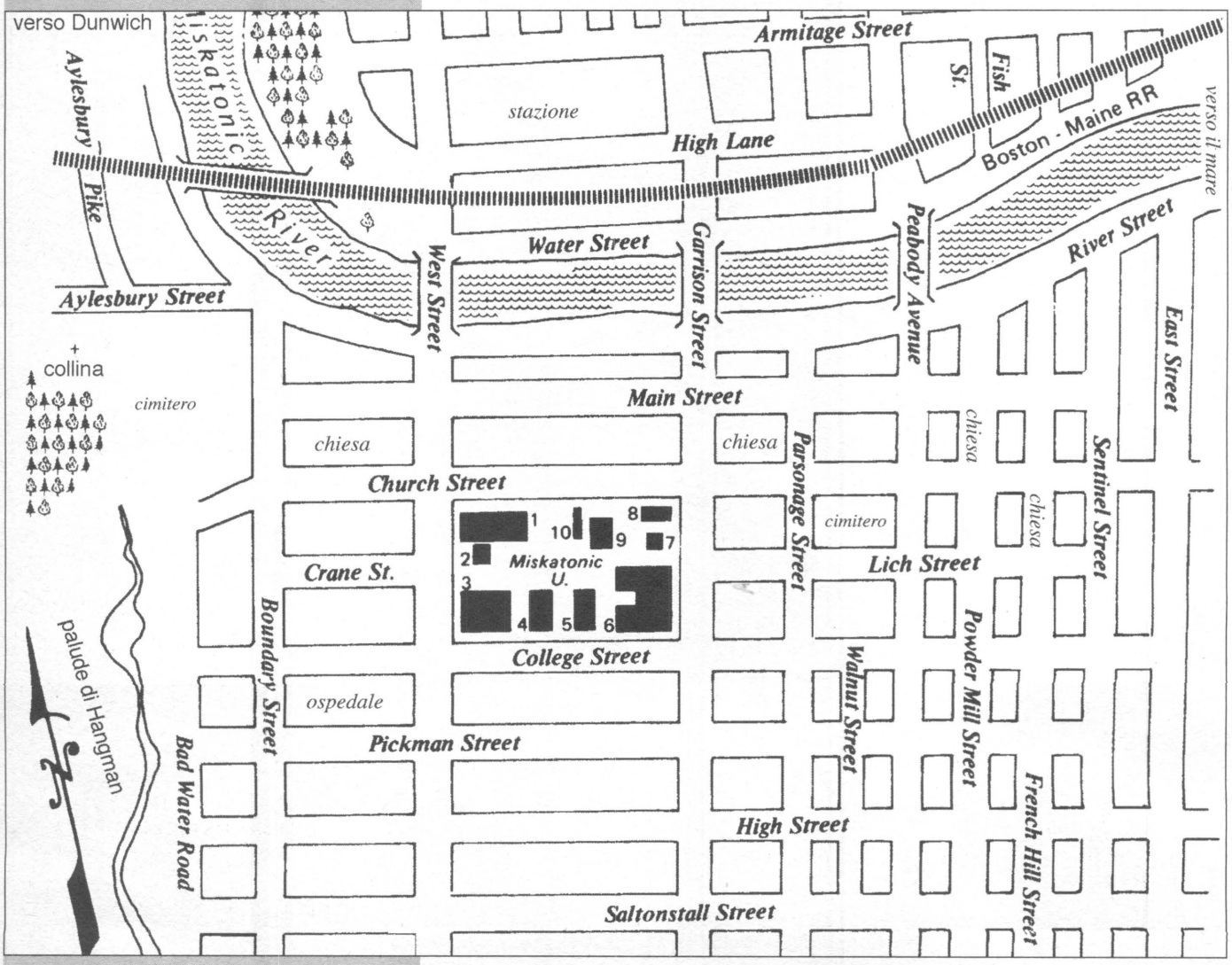
Bibliografia:

Herbert West, rianimatore
La casa in Curwen Street
La conca delle streghe
L'ombra venuta dallo spazio
La cosa sulla soglia

Bibliografia per il GDR:

Chaosium - Arkham Unveiled
(Cod. 2325)
Chaosium - Adventures in Arkham Country
(Cod. 2342)
Chaosium - Tales of the Miskatonic Valley
(Cod. 2334)

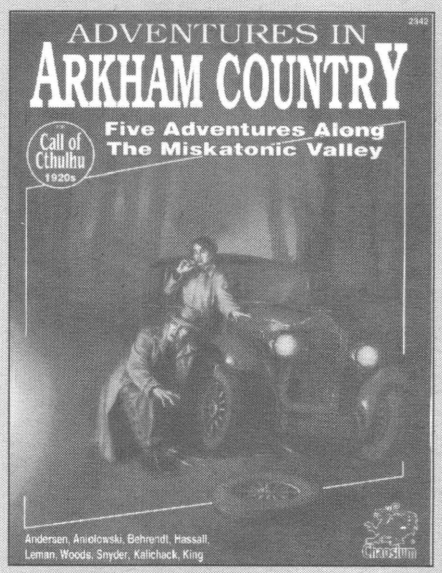
(Massachusetts). Situata a Nord di Boston, lungo le rive del fiume Miskatonic che la divide in due, è circondata da oscuri e antichi boschi.
Arkham è un luogo pieno di leggende, che si ritiene sia stato fondato nel XVII secolo da alcuni uomini fuggiti da Salem.
I tetti delle case si inclinano e si piegano sopra gli attici dove si racconta che le streghe si nascondessero per sfuggire agli uomini del re.
Attraversando le strade si ha l'impressione che la città possieda un'inquietante forma di immutabilità, e molti ritengono che ciò che rende unico l'antico abitato siano non tanto le vecchie case quanto l'atmosfera, le tradizioni e le leggende delle vite trascorse entro i confini della città.
Molti luoghi sono ancora ritenuti infestati dagli antichi abitanti, come il Colle dell'Impiccato, con il vicino cimitero cinto da alberi, o la Meadow Hill, nei cui dintorni, in un tratto privo di vegetazione, sorge ancora uno strano monolito bianco.
Questa località fu sede di avvenimenti ancora non chiariti nell'agosto del 1905, quando la zona fu sconvolta da un essere feroce e scimmiesco grottescamente somigliante al Preside della Facoltà di Medicina della Miska-

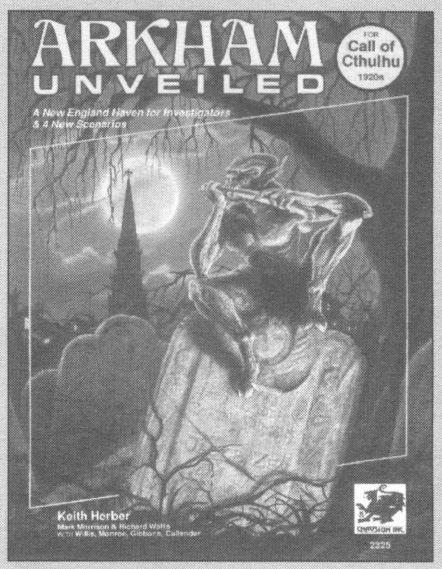


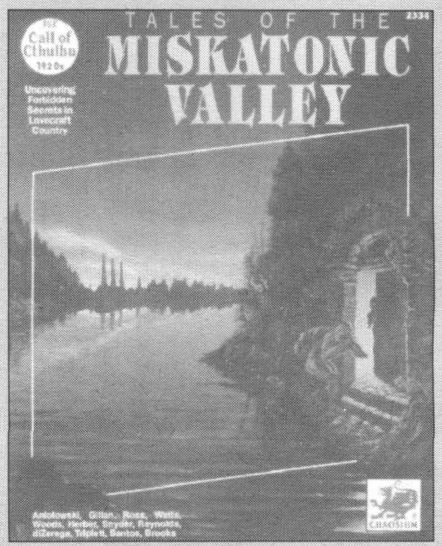
tonic University, seppellito solo alcuni giorni prima.
Ancora oggi si ritiene che questo monolito sia utilizzato per praticare strani riti. L'inalterabilità che regna su tutto l'abitato di Arkham ha conservato intatte le case nel corso dei secoli e ancor oggi è possibile osservare i tetti aguzzi, le piccole finestre a battenti, i molti timpani che ornano le facciate sulle quali il tempo sembra aver perso il suo potere di lenta dissoluzione.
Non mancano le zone eleganti, come la Miskatonic Avenue o Salton Street, né i luoghi rinomati per la loro raffinatezza, come il Miskatonic Club.
Ma sono soprattutto le zone più cupe della città a colpire maggiormente l'immaginazione: è difficile osservare l'isolotto tetro e rozzo che si alza nel mezzo del Miskatonic senza provare uno strano brivido, al pensiero delle misteriose cerimonie che si racconta siano tenute nottetempo. Senza dubbio uno dei luoghi più famosi dell'intera città è la Miskatonic University: i docenti che qui tengono lezione sono tra i più illustri dell'intero Nord America, e le facoltà di Storia, Medicina e Matematica, solo per citarne alcune, hanno forgiato alcuni tra i più brillanti studiosi degli ultimi decenni.
Comunque anche sull'Università non mancano strane leggende.
Si dice infatti che nei sotterranei della sua biblioteca siano conservati alcuni libri tra i più osceni e deliranti esistenti al mondo, tra i quali il maledetto *Al Azif* di Abdul Alhazred nella seconda edizione latina di Olaus Wormius del XVII secolo.
Inoltre sembra che per quanto riguardi la bibliografia legata all'occulto, la Miskatonic University possieda una delle collezioni più grandi al mondo, frequentate in gran segreto dagli studiosi di quelle scienze che normalmente non vengono insegnate in nessuna facoltà.
E si racconta che molti dopo aver letto le blasfemità contenute negli antichi volumi, conservati con cura meticolosa, abbiano completamente perso il senno, nella visione di realtà che la mente umana non è in grado di sopportare senza cedere.

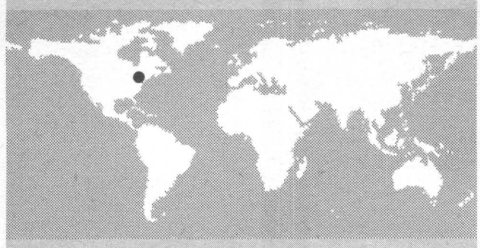
Miskatonic University

1 - Istituto Scientifico
2 - Laboratorio
3 - Istituto Artistico
4 - Dormitorio
5 - Dormitorio
6 - Biblioteca
7 - Abitazione del Rettore
8 - Edifici Universitari
9 - Dormitorio
10 - Locksley Hall









Dunwich

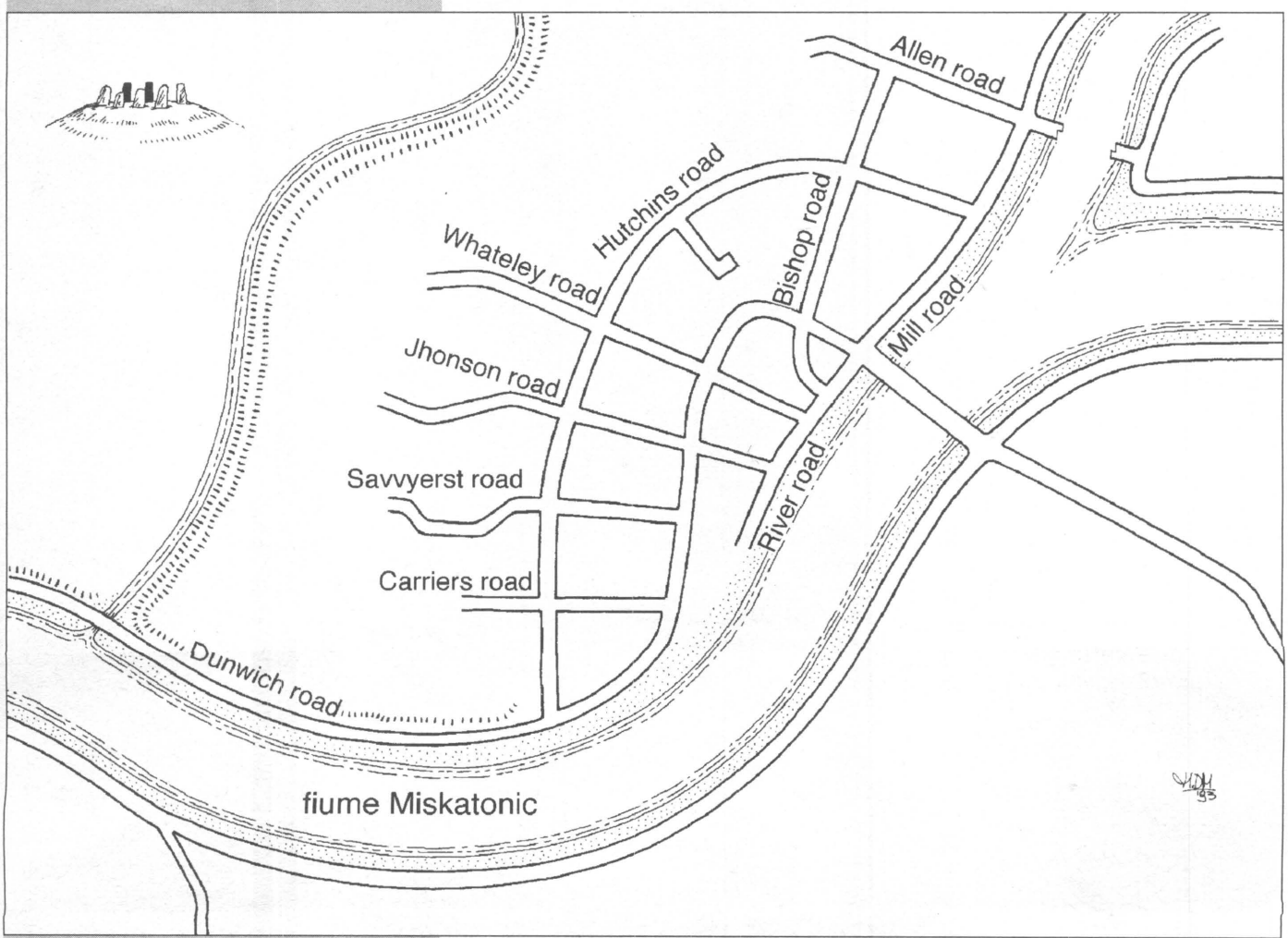
Bibliografia:

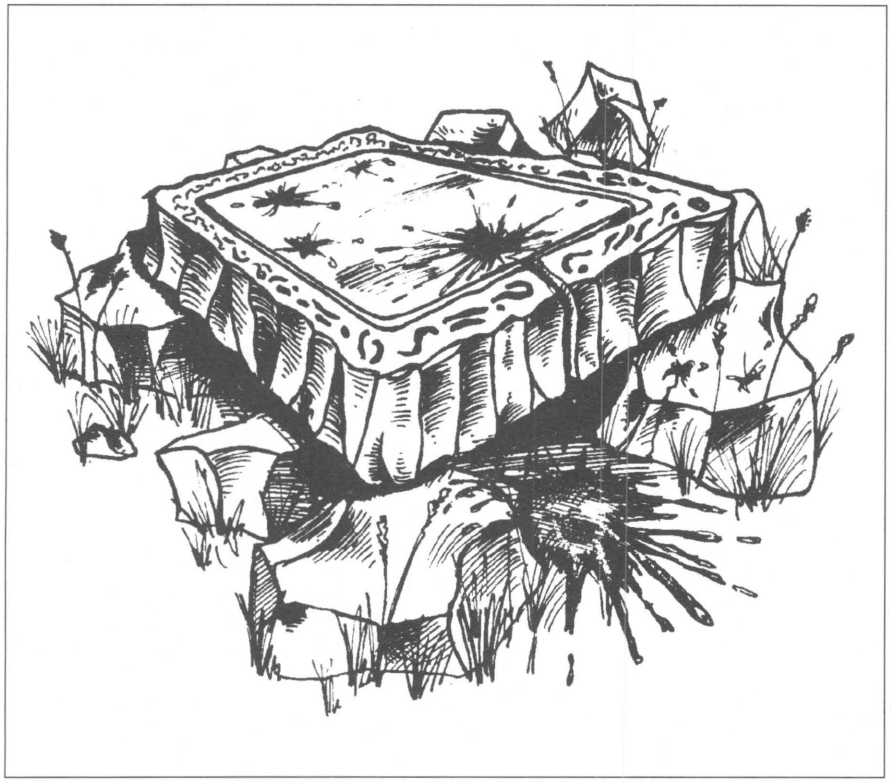
L'orrore di Dunwich, 1928
(I3.195)
Il giorno di Wentworth, 1954
(FO.LLDA.35)
La stanza sbarrata, 1959
(FO.LLDA.125)
L'orrore della campata centrale, 1967
(FO.LLDA.223)
Coloro che osservano dal tempo, 1974
(FO.LLDA.254)

Bibliografia per il GDR:

Chaosium - Return to Dunwich
(Cod. 2330)
Chaosium - Tales of the Miskatonic Valley
(Cod. 2334)

(Massachusetts). Il villaggio di Dunwich si stende raggomitolato tra l'ansa del fiume Miskatonic e le pareti verticali della Round Mountain.
Per entrare nel paese si deve passare per il vecchio ponte coperto, l'unico ad attraversare il fiume nella zona (il ponte di Crary Road, a monte di Dunwich, è infatti in rovina da tempo, e restano solo la campata centrale sorretta da due pilastri di pietra).
L'agglomerato è costituito da una serie di case per la maggior parte in rovina i cui tetti aguzzi a doppia spiovenza si affacciano sulle strette viuzze che odorano di muffa; anche la chiesa non si salva dalla decadenza generale: le guglie sono crollate da tempo e il campanile è quasi del tutto sfasciato. Nell'edificio il vecchio Osborn conduce l'unico emporio di Dunwich.
Gli abitanti sembrano essere vittime della stessa decadenza che ha colpito l'intero paese: solo alcuni dei rami della vecchia nobiltà, come le famiglie Whateley e Bishop, si sono mantenute al di sopra del livello generale, regredito fino al punto di generare quasi una razza a parte.
Dunwich è molto vecchia, più di qualunque altro villaggio nel raggio di circa cinquanta chilometri: la casa Bishop ad esempio fu eretta nella zona sud del paese prima del 1700 e l'edificio più

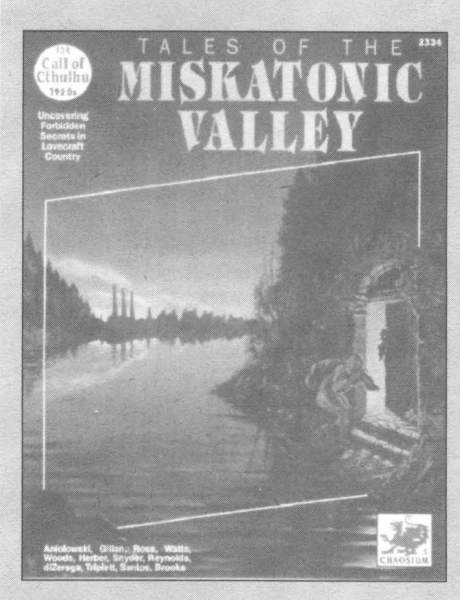


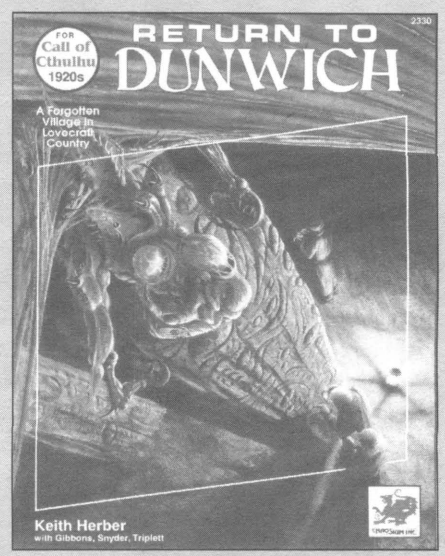


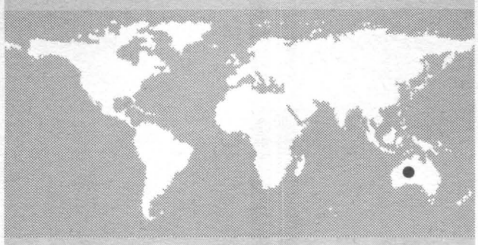
moderno è il mulino sulle cascate (Bear's Den), innalzato nel 1806. Nei dintorni, tra i vecchi alberi contorti, le paludi e i campi spogli si alzano le colline a cupola, sulle cui sommità è possibile spesso osservare degli strani cerchi di pietra che gli abitanti del luogo attribuiscono agli indiani, anche se nessuno ne conosce con precisione l'antichità. Negli anelli di pietra, specie nei pressi del grande masso a forma di altare sulla sommità della Sentinel Hill, sono stati ritrovati depositi di teschi ed ossa la cui origine non è nota, anche se si ritiene siano connessi con le strane cerimonie notturne che vengono tenute sulle colline, durante le quali il cielo si tinge di strani bagliori e rumori sconosciuti riempiono l'aria.
Tutta la zona circostante riflette comunque lo stato di abbandono del villaggio: le poche fattorie sono desolate e decrepite e gli uomini che le abitano osservano sempre con sospetto gli stranieri che passano nelle loro terre.
La civiltà sembra essersi fermata a Dunwich: non vi sono posti di polizia né è possibile trovare un dottore, per i quali è necessario recarsi nella vicina Aylesbury; probabilmente nessuno avrebbe mai sentito parlare del vecchio villaggio se dalle pagine dell'*Aylesbury Transcript* e dell'*Arkham Advertiser* non giungessero con strana regolarità notizie di episodi spesso sconcertanti, come quelli riguardanti la strana morte dei fratelli Whateley tra l'agosto e il settembre del 1928.

Note:

La zona è sede di cerimonie e riti blasfemi per la maggior parte connessi a Yog-Sothoth, come ben attestato dalle vicende della famiglia Whateley, sicuramente una delle più importanti per quanto concerne l'adorazione dei Grandi Antichi; forti legami di sangue uniscono i Whateley ai Marsh di Innsmouth, il che fa supporre strette connessioni con il culto di Cthulhu.







La Città della Grande Razza

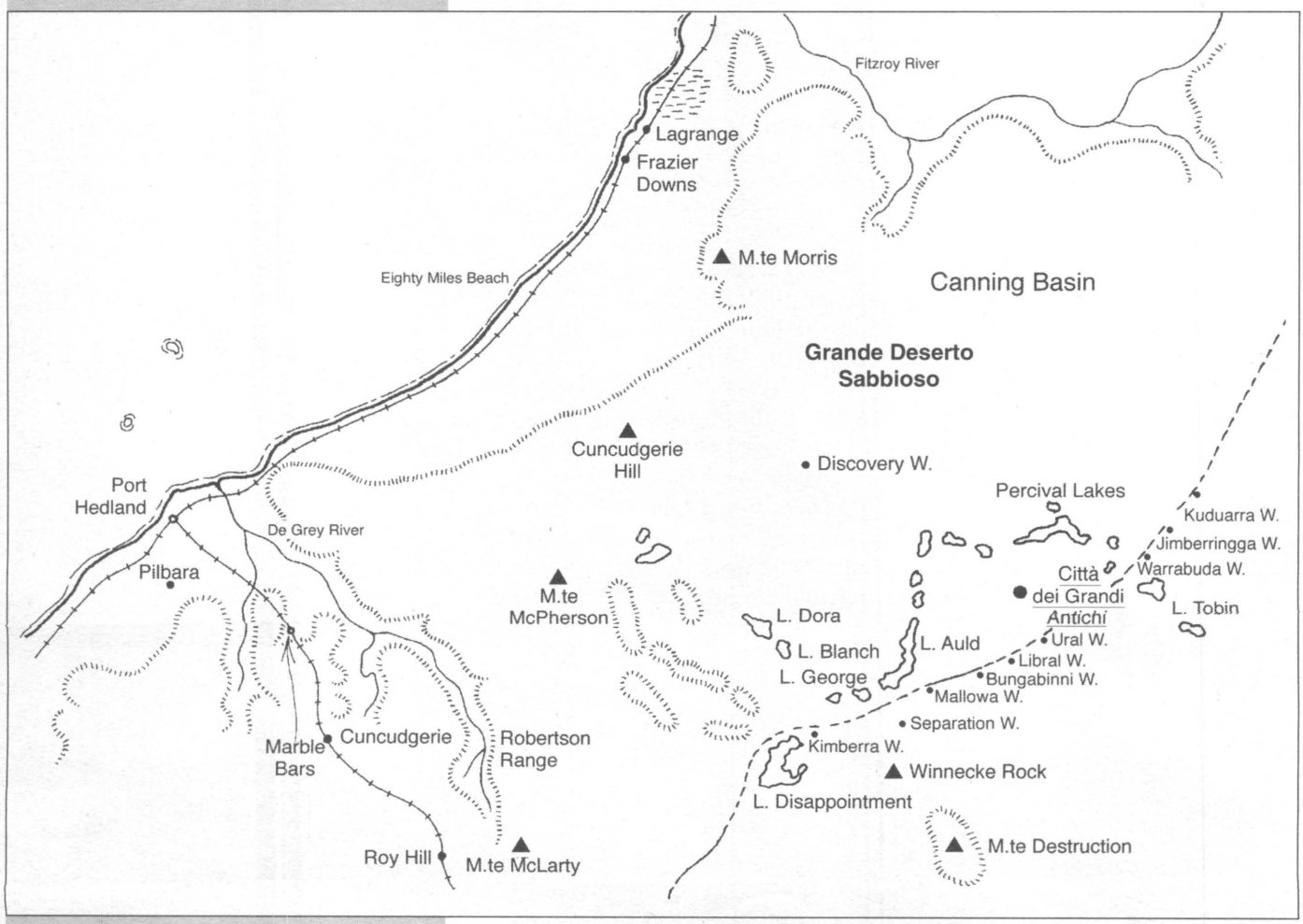
Bibliografia:

L'ombra fuori dal tempo, 1934
(S625)

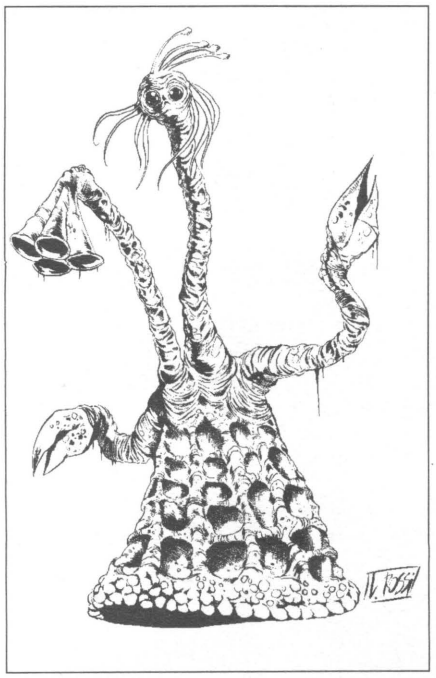
Bibliografia per il GDR:

Chaosium - Terror Australis
(Cod. 2319)

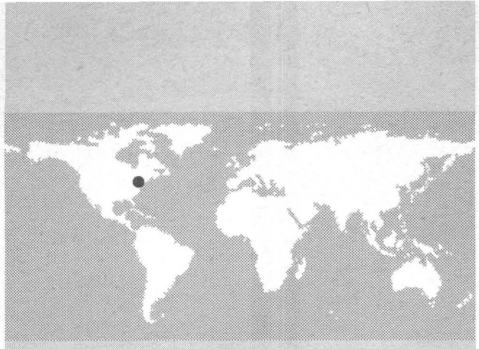
(Australia). Nel deserto australiano è possibile scorgere i resti di quella che fu in tempi antichissimi una città ciclopica: dalla sabbia emergono file ininterrotte di blocchi concavi e convessi che lasciano ancora intravedere le mura possenti che una volta coprivano un'area molto vasta.
Le leggende locali parlano spesso di grandi capanne sotterranee di pietra ma tale descrizione non si adatta allo spettacolo che si offre a colui che attraversa il passaggio che dalla superficie desertica conduce al livello inferiore; qui difatti ci troviamo di fronte ad edifici le cui dimensioni sono inconcepibili per la misura umana: palazzi lunghi 2-300 metri si aprono su strade larghe 60 metri.
La maggior parte delle strutture, generalmente di pietra, è sovrastata da ampi tetti coperti un tempo da giardini dalle forme bizzarre, racchiusi da parapetti smerlati e attraversati da sentieri affiancati da monoliti stranamente scolpiti.
In alcuni punti della città colonne cilindriche scure si alzano superando di molto il livello delle altre costruzioni; il materiale maggiormente impiegato per la costruzione di queste torri è uno strano basalto tagliato in enormi blocchi concavi e convessi che si incastrano con grande precisione: l'intera struttura si alza affusolandosi verso la cima che spesso risulta arrotondata.
Tanto colpiscono le forme esterne di questi edifici quanto lasciano stupefatti gli interni: qui troviamo



labirinti di corridoi sotterranei, piscine a mosaico, sale immense coperte da macchinari composti da condotti vetrosi e barre di metallo il cui aspetto e scopo ci sono completamente sconosciuti. Vicino al centro della città troviamo un grande edificio sotterraneo: è l'archivio centrale, nel quale sono state ritrovate enormi stanze a volta chiuse da un soffitto altissimo a costoloni e dalle pareti interamente ricoperte da scaffali di legno scuro. Strane strutture realizzate con grossi blocchi rassomigliano in modo notevole a enormi tavoli, e sui quali troviamo delle bacchette dalla punta macchiata che potrebbero essere degli sconosciuti strumenti per scrivere (è inquietante pensare a quale razza possa aver fatto uso di tali tavole alte diversi metri).



Lascia stupefatti la collezione di libri trovati sugli scaffali: ciascun volume, generalmente di 50x38x5 cm, si apre dall'alto ed è realizzato in una specie di stoffa cellulosa molto resistente; i vari volumi sono scritti in una serie di lingue tutt'ora sconosciute, e riposti con cura in scatole di metallo chiuse da un lucchetto molto particolare: questi contenitori non recano inspiegabilmente segni di ruggine e sono decorati con strani geroglifici che probabilmente servivano a classificare il testo all'interno dell'archivio.
Eccetto le enormi porte non vi sono né aperture né finestre, ed è facile osservare strane tracce di erosione, come se le antichissime rovine fossero state immerse nell'acqua per migliaia di anni per poi ritornare alla luce.



Innsmouth

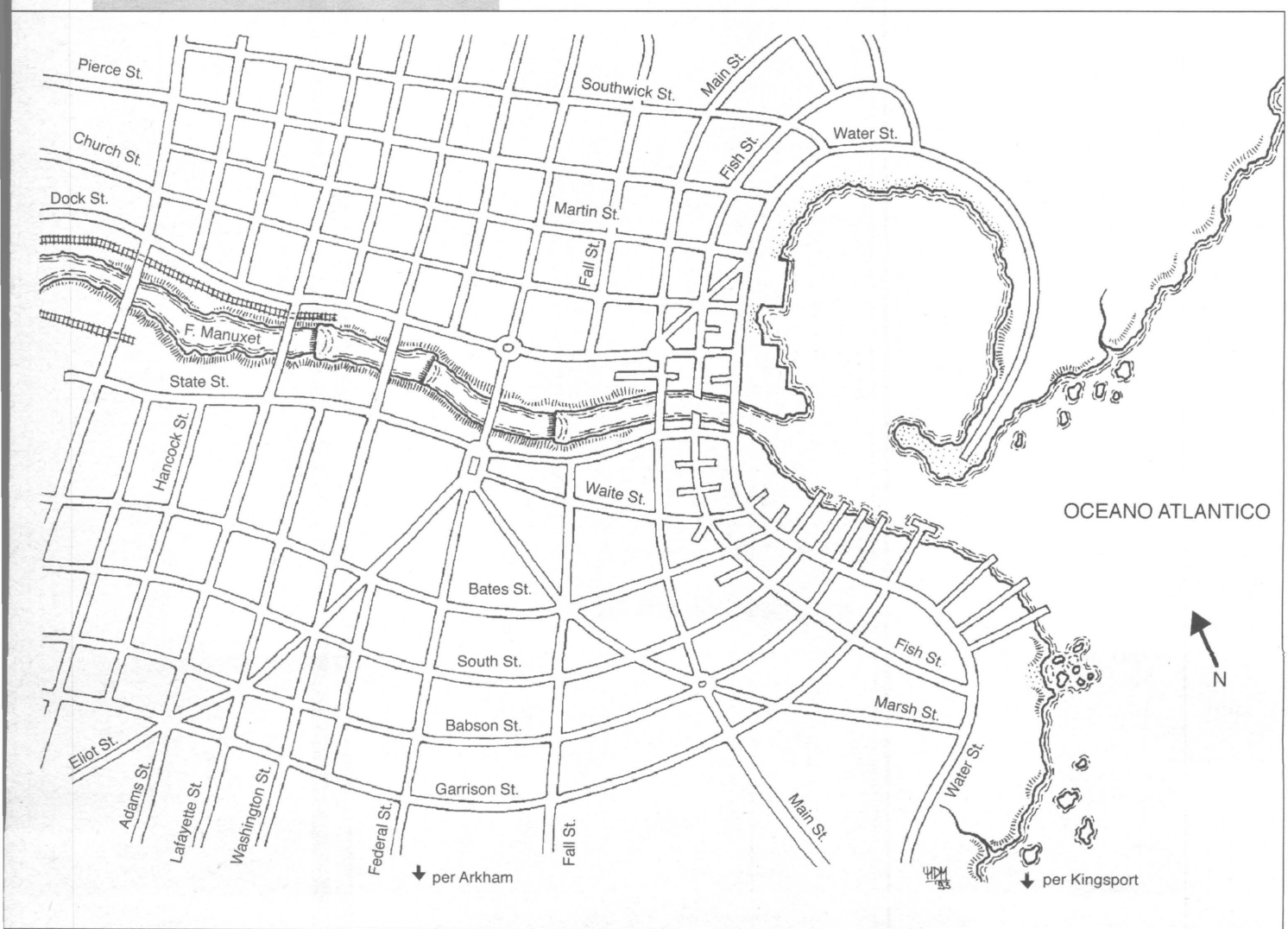
Bibliografia:

La maschera di Innsmouth
La stanza sbarrata
L'argilla di Innsmouth
La cosa sulla soglia

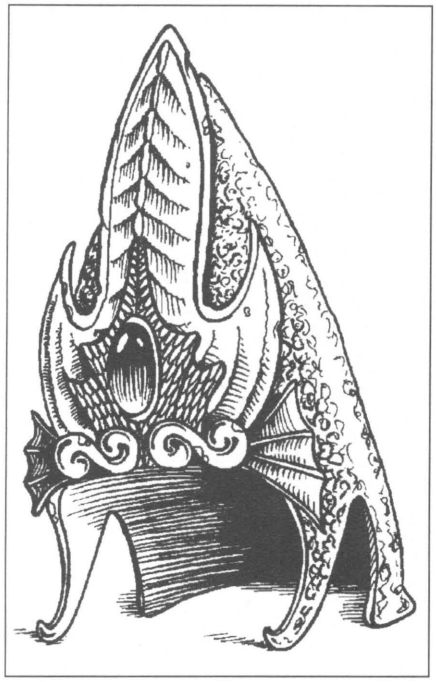
Bibliografia per il GDR:

Chaosium - Escape from Innsmouth (Cod. 2338)

(Massachusetts). La piccola cittadina, situata alla foce del fiume Manuxet, è venuta alla ribalta delle cronache nel febbraio del 1928 in seguito alle indagini dell'FBI sfociate in una serie di arresti e in strane esplosioni sottomarine registrate nell'abisso nei pressi dello Scoglio del Diavolo, situato a circa 3 Km dal porto.
Fino a tale data Innsmouth era rimasto un centro di pescatori ed ex negrieri isolato dal resto del mondo. La città fu fondata nel 1643 e per un certo periodo è stata rinomata per i suoi cantieri navali e per la fiorente pesca; successivamente la centrale elettrica sul Manuxet ne fece un importante centro industriale. Nei primi anni del 1800 stava per diventare una vera città quando, improvvisamente, cominciò ad andare a pezzi: ora solo 3/400 persone vivono nelle case sbilenche dai muri scrostati, dagli abbaini aguzzi e cadenti; le strade strette impestate dal tanfo di pesce marcio che permea gli edifici ecc.
Poche testimonianze sono rimaste dell'antica fortuna: in New Church Green sorge la Masonic Hall, sede dell'Ordine Esoterico di Dagon, culto proveniente con molta probabilità dall'oriente, un edificio massiccio ornato da finte



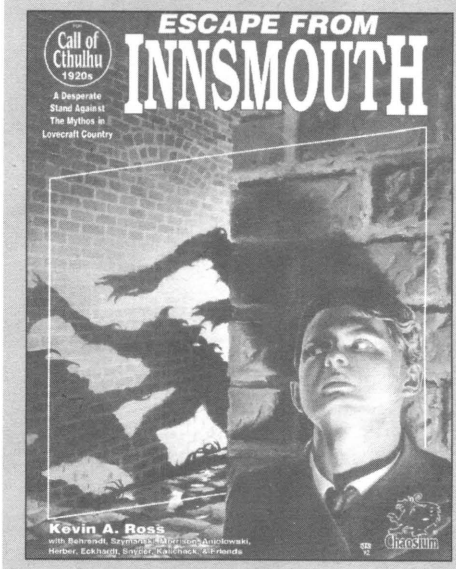
Innsmouth

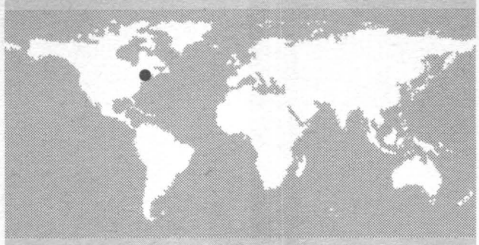


Note:

Innsmouth è la sede principale del culto di Dagon del New England, maggiormente accentuato dalla presenza della vicina Y'ha Nthlei; il culto ha forti legami con le isole polinesiane, in particolare Ponape, verso le quali i bastimenti della famiglia Marsh hanno fatto rotta per molti anni, riportando spesso strani gioielli (ritraenti in molti casi degli Abitatori del Profondo). Ad Innsmouth è facile incontrare uomini in tutte le fasi della metamorfosi che conduce verso lo stadio finale di Abitatore del Profondo.

colonne, con una scritta a lettere d'oro su uno sfondo di intonaco screpolato a ricordo dell'epoca in cui l'Ordine giunse ad Innsmouth. Accanto alla Masonic Hall sorge una chiesa dallo stile vagamente gotico: è uno degli edifici più alti dell'intero centro, caratterizzato da un tozzo campanile e con una cripta sproporzionatamente alta dalle finestre sbarrate; nell'edificio preti vestiti con paramenti altrove sconosciuti celebrano riti bizzarri connessi a strane credenze che implicano prodigiose metamorfosi del corpo.
Il fiume Manuxet scorre attraverso l'abitato in una gola profonda superata da un ponte di ferro: dopo il ponte si apre una piazza nella quale ferma la corriera che due volte al giorno arriva ad Innsmouth da Newburyport per poi proseguire verso Arkham; nella piazza si affacciano diversi edifici risalenti al 1800 in condizioni migliori rispetto agli altri: la Gilman House (l'unico albergo), una dozzina di negozi, un ristorante e, all'estremità est, la Marsh Refining Company.
Lo stabilimento, che appartiene alla famiglia Marsh, una delle più ricche e antiche della città, è interdetto agli estranei, così come lo sono diverse zone della città, quali ad esempio la Masonic Hall e la sede dell'Ordine di Dagon. L'inquietudine che lascia gli edifici fatiscenti e gli strani rumori che si sentono, specie nelle zone più vicine al porto, è ancora più accentuata dall'aspetto bizzarro dei pochi abitanti che si scorgono nelle viuzze (stranamente si tratta sempre di uomini): le teste sono strette, dal naso piatto, con gli occhi sporgenti e vitrei che sembrano non chiudersi mai; la pelle del collo forma delle pieghe grinzose che mettono in maggior risalto la bocca deformata da labbra di dimensioni anormali.
Si dice che queste anomalie siano il risultato di incroci con strani popoli orientali, e in effetti le notevoli attività sui mari degli abitanti hanno spesso dato origine a molti contatti, specie con gli abitanti delle isole indonesiane e molti uomini di Innsmouth hanno trovato su tali isole le loro mogli, che una volta giunte ad Innsmouth non sono mai più state riviste.





Kingsport

Bibliografia:

La casa misteriosa lassù nella nebbia, 1926
(I2.215)

Il terribile vecchio, 1920
(I1.87)

La chiave d'argento, 1959
(I2.199)

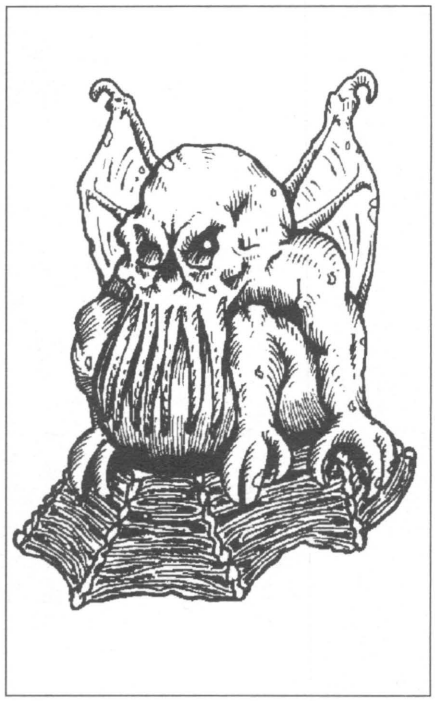
La ricorrenza, 1923
(I2.35)

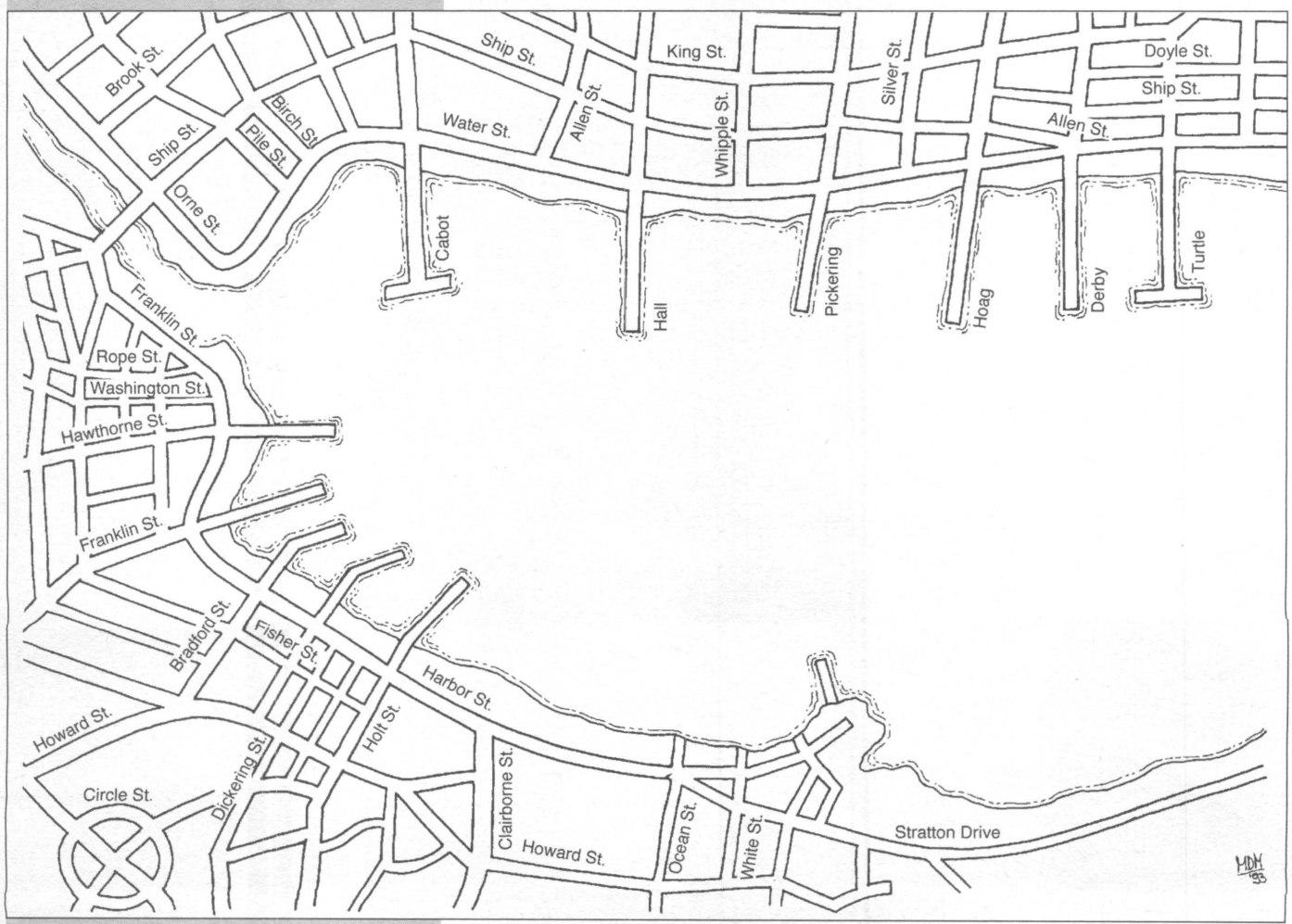
Bibliografia per il GDR:

Chaosium - Kingsport
(Cod. 2333)

Chaosium - Tales of the Miskatonic Valley
(Cod. 2334)

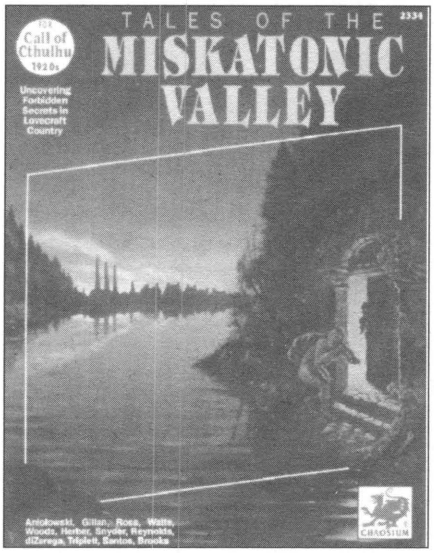
(Massachusetts). Navigando lungo la costa del New England, nel punto in cui il fiume Miskatonic si getta nelle acque oceaniche, dopo una serie di creste aguzze dall'aspetto bizzarro si apre il porto della vecchia Kingsport: il mare sferza i vecchi moli consunti, i piccoli ponti e le insegne delle taverne cigolano senza sosta spinte dalla brezza.
Dai moli si muovono i viottoli che costeggiano le vecchie case coloniali dagli abbaini cadenti e dalle porte ornate da colonne.
Le strette vie si inerpicano sulle colline che fronteggiano il mare, dando origine alle strade vere e proprie quali Ship Street e Water Street, i cui nomi testimoniano ancor oggi l'origine della città.

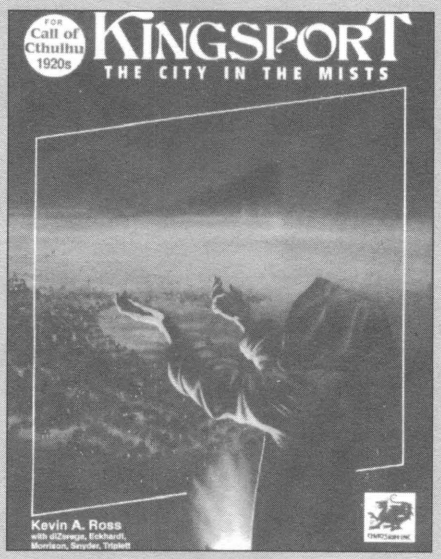




Kingsport

Nella nebbia che copre gli edifici per gran parte dell'anno, lasciando il posto alla neve nei mesi invernali, spiccano i tetti aguzzi, le antiche guglie, e i campanili delle chiese. Le banderuole e i comignoli delle case si alzano sopra i labirinti di stradine ripide e tortuose, spingendosi verso l'interno fin dove gli edifici si perdono tra i campi ed i pascoli.
Le case coloniali costruite su più strati e su differenti livelli guardano ancora in tutte le direzioni, e le finestre si aprono sugli antichi cortili dai salici contorti e i piccoli cimiteri dove di notte i lanternoni agitati dal vento formano strane ombre.
Camminando tra i vecchi negozi e le taverne sul mare, attraversando Back Street, Circle Court, Green Lane, si resta colpiti dai pochi marciapiedi che scompaiono improvvisamente nella nebbia, dalle porte delle case, per raggiungere le quali è spesso presente una rampa di scale, e dalle finestre con i vetri a losanga.
Proseguendo verso l'interno si giunge alla Central Hill, una volta occupata dalla Chiesa Congregazionalista, al cui posto è stato costruito il Congregational Hospital, accanto al quale si apre ancora oggi il vecchio cimitero.
Molti sostengono che in alcune giornate sia possibile scorgere nella nebbia il vecchio edificio della Chiesa, con la vecchia piazza pavimentata a metà, e numerose sono le leggende riguardanti l'esistenza di terribili cavità e gallerie sotto la collina.
Sopra la città, sull'ampio corso del fiume Miskatonic, si alza un picco desolato e solitario, che i pescatori di Kingsport usano ancora oggi come punto di riferimento, regolando i turni di notte in base alle stelle che l'antica cresta nasconde col passare delle ore. Sulla cima dell'altura apparentemente inaccessibile è possibile osservare una casa solitaria, le cui finestre illuminate sono visibili la sera da ogni punto della città.
Osservando la costruzione con un canocchiale si può notare il tetto aguzzo e spiovente, le cui grondaie giungono quasi fino alle fondamenta, e le finestre del XVII secolo.
Nessuno sa con certezza chi abiti in quella casa antichissima, anche se il terribile vecchio che abita in Water Street, e che paga il droghiere con monete d'oro vecchie di secoli, conferma che la casa è abitata da tempo immemorabile dallo stesso uomo.

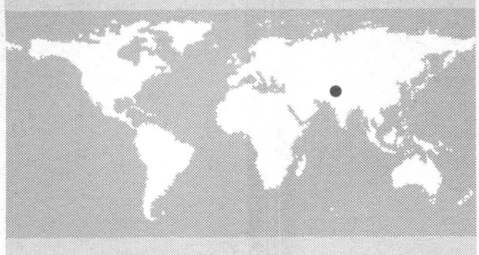




Note:

Kingsport è quasi sempre immersa nella nebbia o nascosta dalla neve, il che dà alla città quell'impronta onirica che la caratterizza in tutti i racconti. È un luogo che sembra non appartenere completamente alla Terra così come la conosciamo, ed è una delle poche località nelle quali è nota con esattezza la presenza di un porta "fisica" di ingresso verso le Dreamlands, le Terre del Sogno.

Solomon Oakes



Leng

Bibliografia:

Il Segugio, 1922
(I1.293)
Alla ricerca del misterioso Kadath, 1926-27
(I2.217)
La casa in Curwen Street
(FM.UDC.11)

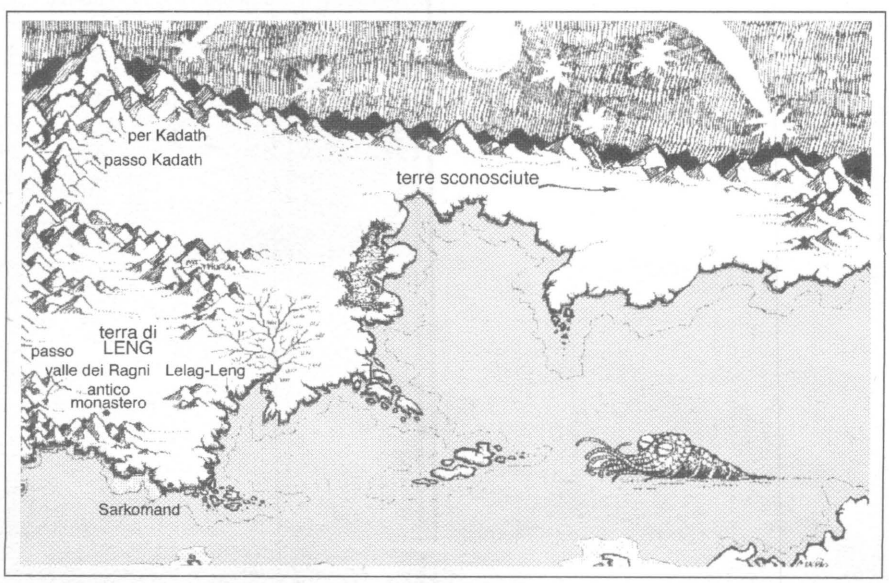
Bibliografia per il GDR:

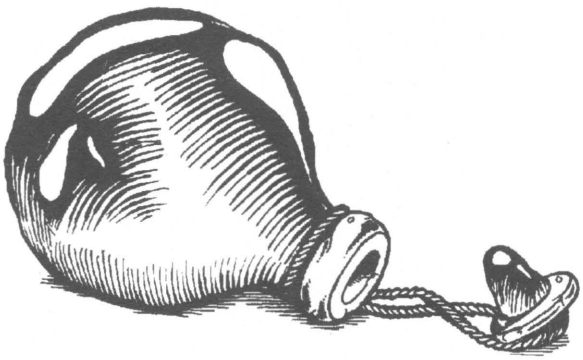
Chaosium - Dreamlands
(Cod. 3308)
Chaosuim - Creature of Dreamlands
(Cod. 5107)

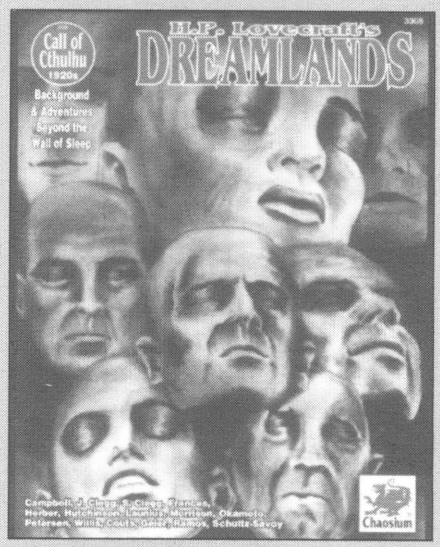
Note per il gioco di ruolo:

Per CoC: Leng è abitato da Tcho-Tcho, Shantaks e ghaunt della Notte.

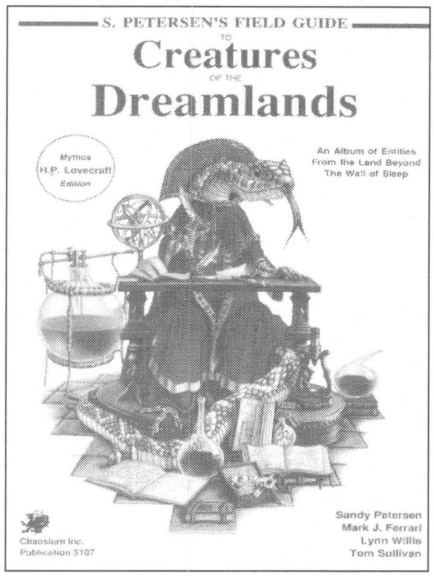
(Tibet?). L'altopiano di Leng sorge nella zona centrale dell'Asia, vicino all'odierno Tibet: la distesa deserta e ghiacciata è separata dal resto del mondo da una formidabile catena di montagne che l'ha tenuta nascosta per millenni alla civiltà così come noi la conosciamo. L'altopiano è caratterizzato da una serie di piccoli villaggi di pietra che interrompono un panorama monotono e desolato di rocce e ghiaccio; un unico edificio spicca tra tutti, l'antichissimo monastero che si erge solitario al centro di un cerchio di rozzi monoliti: una porta angusta e ad arco conduce all'interno della bassa costruzione priva di finestre entro la quale si apre un vero e proprio labirinto di corridoi stretti e pieni di curve che si muovono generalmente verso il basso.
Sulle pareti di questi passaggi è possibile osservare scene dipinte in uno stile ormai sconosciuto: i soggetti sono quasi tutti realizzati in modo da incutere un profondo terrore in colui che li osserva.
Le immagini sono ancora straordinariamente nitide grazie al gelo che le ha conservate intatte fino a noi: è possibile osservare raffigurazioni di guerre tra uomini ed esseri non appartenenti a nessuna razza conosciuta, visioni di città ciclopiche, descrizioni minuziose e raccapriccianti delle cerimonie alle quali partecipano gli appartenenti al culto dei divoratori di cadaveri che sembra abbia enorme diffusione a Leng.
Seguendo uno dei corridoi (l'intera mappa del monastero non è ancora stata tracciata) si giunge ad un salone a cupola ornato da bassorilievi terrificanti: al centro della sala, contornato da sei altari macchiati da un qualche liquido scuro, si apre un pozzo circolare che sembra non avere fondo. All'estremità opposta rispetto al punto di entrata si trova un'alta pedana alla quale si accede salendo cinque gradini: qui, su un trono d'oro, siede una figura coperta da una veste di seta gialla bordata di rosso: è il sacerdote del monastero di cui nessuno a Leng osa parlare.
L'intero monastero è considerato un luogo sacro e allo stesso tempo maledetto: pochissimi sono gli studiosi che finora hanno potuto porre piede al suo interno, e solo uno di essi ha avuto la possibilità di accedere alla sala del sacerdote.





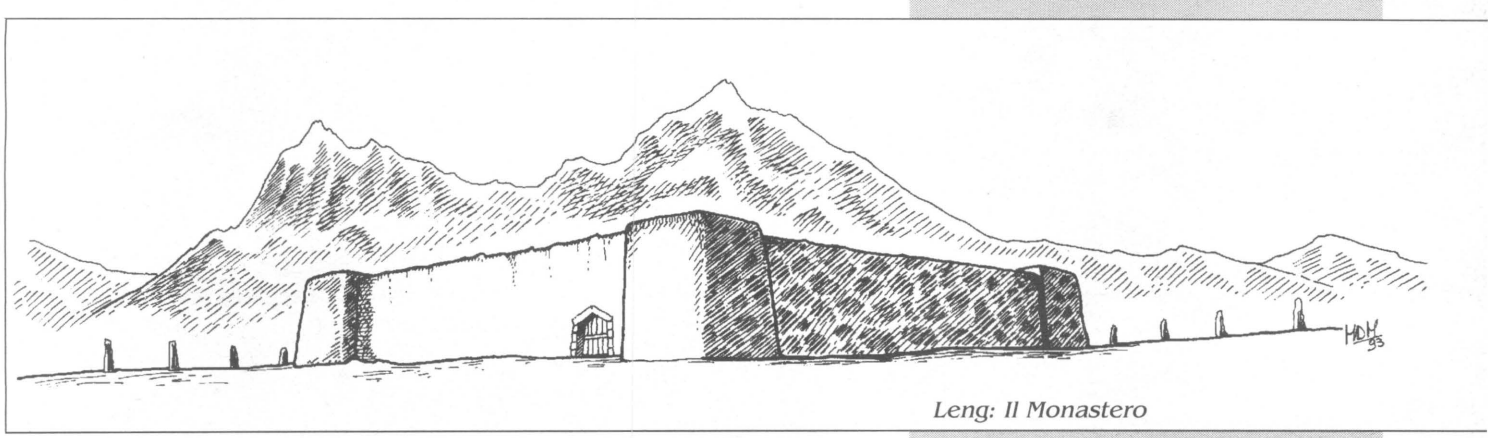


Seguendo uno dei corridoi che si spingono verso il basso, attraversando passaggi la cui origine si è persa nei millenni, si giunge dopo un lungo e pericoloso cammino ad una porta scolpita.
Attraversando questo arco si giunge ad una strada antichissima costeggiata ai lati da due file di colonne: dopo un lungo tragitto le colonne si allargano per formare uno spiazzo circolare nel cui centro troneggiano due grandi leoni alati di diorite, di cui le leggende parlano indicandoli come i Guardiani del Grande Abisso.
Attorno a questa piazza si apre la città deserta di Sarkomand, che sorge sotto l'altopiano di Leng, con le sue colonne nere spezzate, le porte anticamente ornate da sfingi: ovunque si possono scorgere macerie e mura crollate, resti di una città che una volta doveva avere dimensioni titaniche, e di cui oggi non conosciamo praticamente nulla: possiamo solo intuire la struttura generale da ciò che è rimasto, immaginando i giardini e le strade che un tempo collegavano i ciclopici palazzi organizzati su una serie molteplice di livelli e chiederci chi furono gli artefici di una tale opera.

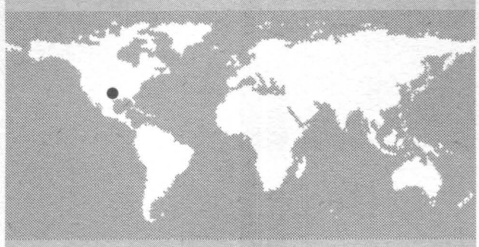


Note:

Leng non è chiaramente posizionato in una precisa area geografica in nessuno dei racconti del ciclo dei Miti: normalmente viene indicata una non ben identificata zona dell'Asia Centrale: il Tibet è forse l'ubicazione più probabile, anche se leggendo Alla ricerca del misterioso Kadath *si nota come il protagonista giunga sull'altopiano viaggiando attraverso le Terre del Sogno, il che farebbe pensare che Leng appartenga a tale piano; Leng potrebbe quindi trovarsi sulla nostra Terra o nelle Terre del Sogno o appartenere ad entrambi i piani di esistenza (costituendo quindi uno dei punti di entrata più estesi per le Terre del Sogno): la descrizione qui riportata raccoglie materiale relativo all'altopiano lasciando al lettore la decisione finale sull'effettiva ubicazione.*



Leng: Il Monastero

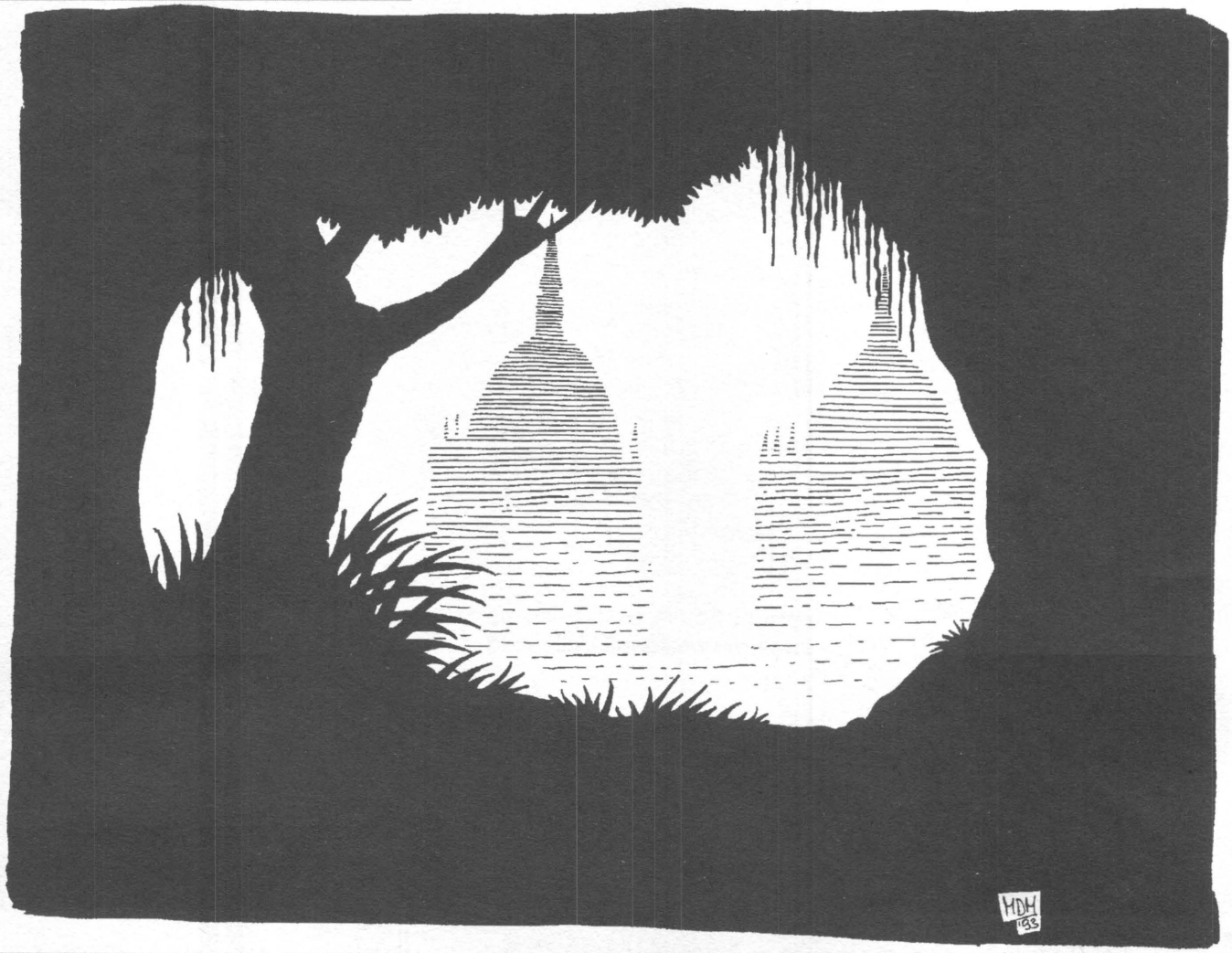


N'Kay e K'Nyan

Bibliografia:

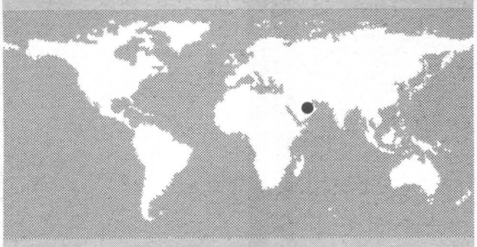
K'N-yan - H.P.Lovecraft e Z.Bishop, (1920/1930)

(Oklahoma). N'Kay e K'Nyan: il piccolo villaggio di Binger, posto nell'Oklahoma occidentale, sarebbe probabilmente rimasto sconosciuto se non fosse stato per l'importantissima scoperta fatta di recente presso il tumulo che si alza a circa mezzo chilometro dalla cittadina: gli scavi recenti si sono mossi seguendo le indicazioni emerse da un documento scritto nel 1545 da un uomo della spedizione di Coronado e recuperato poco tempo fa per un puro colpo di fortuna.
Dal tumulo, attraversando una specie di porta dalla cornice in arenaria si penetra nel cuore della terra seguendo un lunghissimo corridoio, spesso coperto da sculture in rilievo; sono necessari diversi giorni di viaggio nel buio più assoluto per giungere ad una vasta pianura nebbiosa sotterranea, pervasa da una strana luminosità; gli scienziati sono ancora incapaci di fornire una spiegazione a questa luminosità (si parla di una forma particolare di fenomeno radioattivo): ciò che ha lasciato più sconcertati i primi esploratori e coloro che hanno potuto studiare le prime foto, è la presenza di una vita lussureggiante ad una profondità che si supponeva fatale per ogni organismo.
E non ci troviamo di fronte a piccoli animali e piante microscopi-



K'Nyan

che: in questo strano mondo si innalzano boschi di alberi imponenti, pianure coperte da erba nella quale corrono animali sconosciuti grandi più dei nostri cavalli.
In questa atmosfera quasi aliena sono stati scoperti degli edifici, di cui non si conoscono gli artefici: dapprima alcune abitazioni isolate, qualche tempio ricoperto da mostruosi bassorilievi raffiguranti esseri sconosciuti nel quale erano stati innalzati strani altari dedicati ad un'orrendo idolo dalla testa di polipo, poi gruppi sempre più numerosi di strutture fino ad un'enorme città apparentemente disabitata.
Dalle prime indagini sembra che il luogo si chiamasse un tempo Tsath: infinite torri irte fino al cielo, minareti d'oro, templi immensi che si aprono sulle ampie strade devono aver lasciato senza parole i primi visitatori.
Sembra che gli artefici di una tale meraviglia dovessero possedere una tecnologia nettamente superiore a quella contemporanea, il che è dimostrato anche dal gran numero di apparecchi scoperti di cui non si conosce la funzione, unita ad una religiosità spinta alle forme più estreme: nei templi infatti, tra le raffigurazioni di orrende entità, troviamo le descrizioni raccapriccianti dei sacrifici commessi in nome di dei a noi sconosciuti, a volte indicati come Tulu e Tsathoggua.
In un'enorme edificio alto diverse decine di piani sono stati ritrovati centinaia di scaffali di legno suddivisi in caselle contenenti dei cilindri metallici nei quali sono *stati conservati* numerosissimi manoscritti; la maggior parte sono al momento incomprensibili ma alcuni hanno gettato una prima luce sullo strano mondo sotterraneo: sembra appurato che il nome del luogo sia K'Nyan, conosciuto anche come il mondo della luce azzurra, in opposizione con Yoth, il mondo della luce rossa, e N'Kay, il terrificante mondo della luce nera, che sembra siano situati uno sotto l'altro.
In alcune delle cronache ritrovate infatti si parla di un terremoto avvenuto in epoca antichissima che aprì dei baratri verso le nere catacombe di N'Kay, dalle quali si dice provenga lo stesso Tsathoggua.
Se tali cronache siano vere o rappresentino solo delle leggende locali lo si saprà solo quando le spedizioni attualmente in corso si spingeranno oltre i corridoi e le enormi botole chiuse trovate nelle zone più profonde della città.

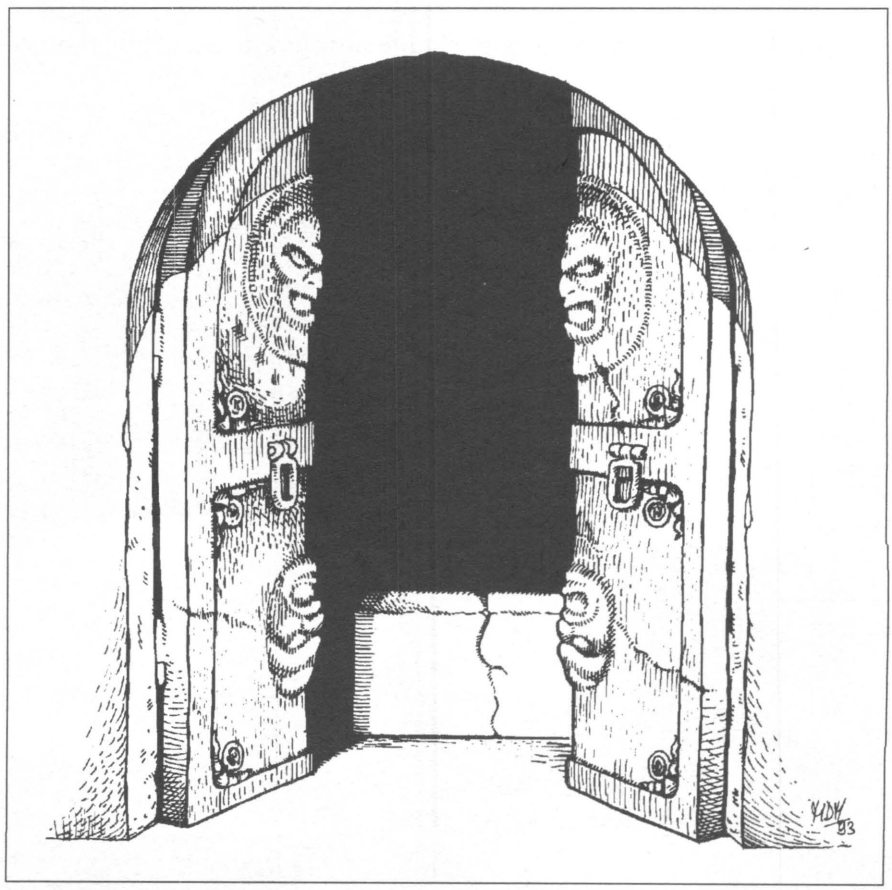


La Città Senza Nome

Bibliografia:

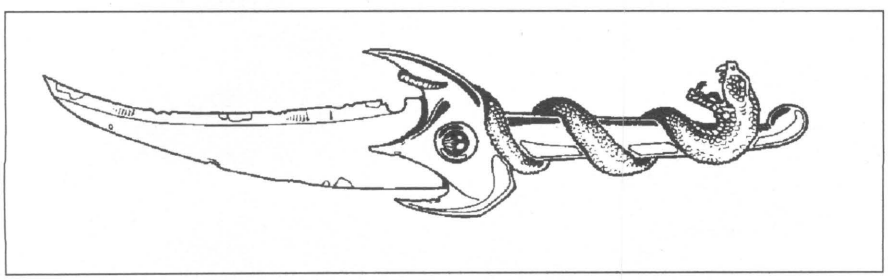
La discesa, 1926
(I2.129)
La Città Senza Nome, 1921
(I1.179)
Il guardiano della chiave, 1951
(FM.LUDC.63)
La lampada di Alhazred, 1957
(FO.LLDA.113)

(Arabia Saudita). Nell'interno dell'Arabia, in una delle zone più inaccessibili della penisola, sorgono le rovine di una antichissima città: non vi sono leggende che siano in grado di dare un nome alle basse mura di pietra grigia quasi del tutto sepolte dalle sabbie del deserto.
Non è possibile reperire nessun rilievo o iscrizione che parli di coloro che costruirono la città, evitata da tutte le tribù senza che vi sia un motivo razionale. In un punto verso il centro, il letto di roccia si alza e forma una scarpata sul livello della sabbia. Nella parete del declivio sono state intagliate una serie di cavità: si tratta di stanze basse e molto ampie, piene di sabbia, nelle quali si possono osservare degli altari primitivi e delle nicchie, non vi sono sculture o affreschi ma si trovano spesso delle pietre singolari alle quali è stato data in qualche modo una forma simbolica di tipo sconosciuto. Un tempio in particolare si distingue tra tutti per la sua grandezza: l'entrata, meno ostruita delle altre, conduce ad una vasta caverna naturale ornata da strisce di colore spiraleggianti nella quale ritroviamo i bassi altari. Una porta ricavata nella roccia dà accesso ad una bassa galleria dal soffitto ad arco sul cui pavimento è stata ricavata una lunga teoria di piccoli e ripidi gradini che scendono formando un corridoio estremamente lungo e movimentato. Alla fine di questo passaggio c'è un locale poco più alto della media, una lunga stanza, sulle pareti della quale, sono allineate delle casse di legno chiuse da lastre di cristallo: all'interno di questi contenitori sono contenuti



La Città Senza Nome: La Sala del Sarcofago

degli esseri appartenenti alla specie dei rettili, della taglia di un uomo piccolo, i cui arti anteriori sono molto simili alle nostre mani: tutte queste particolarissime mummie sono vestite di tessuti raffinati e ornate di oro, gioielli e metalli sconosciuti. Raffigurazioni di questi esseri riappaiono negli affreschi dai colori indescrivibili che ornano tutta la sala: da tali disegni ricaviamo che la Città Senza Nome fu in un passato remotissimo una metropoli che dominava un mondo molto diverso da quello che ora conosciamo. La lotta contro l'avanzare del deserto è ricostruita in modo molto chiaro: gli antichi abitanti, vista l'impossibilità di vincere l'inesorabile fine che si avvicinava, iniziarono a scavarsi un nuovo mondo nella roccia e lì si trasferirono poco a poco. Con il passare degli anni nacque un profondo odio verso il mondo che li aveva cacciati; in una affresco si nota chiaramente un uomo preistorico, forse giunto dall'antica città di Irem, fatto a pezzi dai rettili.Proseguendo il cammino lungo passaggi rimasti indisturbati per millenni si giunge ad una grande porta di bronzo ornata di bassorilievi, attraverso la quale si entrà in una stanza completamente vuota ad eccezione di un basso sarcofago: qui giacciono i resti di un uomo che alcune leggende indicano essere Abdul Alhazred, autore del maledetto *Necronomicon*; se questo sia vero o meno non è ancora stato appurato: al momento è solo uno dei tanti misteri celati dall'enorme antichità della Città Senza Nome.

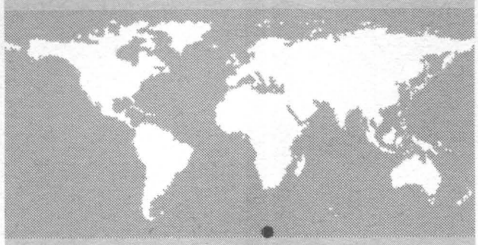


Note:

Le fonti bibliografiche relative alla Città Senza Nome non chiariscono in modo definitivo la relazione esistente tra questa località ed Irem, la città delle colonne: Lovecraft ne La Città Senza Nome *descrive una pittura raffigurante un uomo forse venuto da Irem, lasciando intendere che si tratti di due città differenti; Derleth d'altro canto ne* La lampada di Alhazred *identifica le due località senza possibilità di dubbio: lo stesso autore, però, nel racconto* Il guardiano della chiave *sembra lasciare intendere ancora una volta che Irem e la Città Senza Nome siano due luoghi differenti; come per il caso di Leng la descrizione riportata si basa sui racconti riferiti in modo preciso alla Città Senza Nome, e ancora una volta sta al lettore stabilire se la dimenticata Irem debba o meno essere identificata con la Città Senza Nome.*

Note per il gioco di ruolo:

La mummie conservate nelle teche sono chiaramente degli esemplari del Popolo Serpente; la sala in fondo al labirinto (opera di Derleth) contiene effettivamente le spoglie di Alhazred e nella stanza, nascosti in una delle pareti, si trovano alcuni frammenti del Necronomicon.

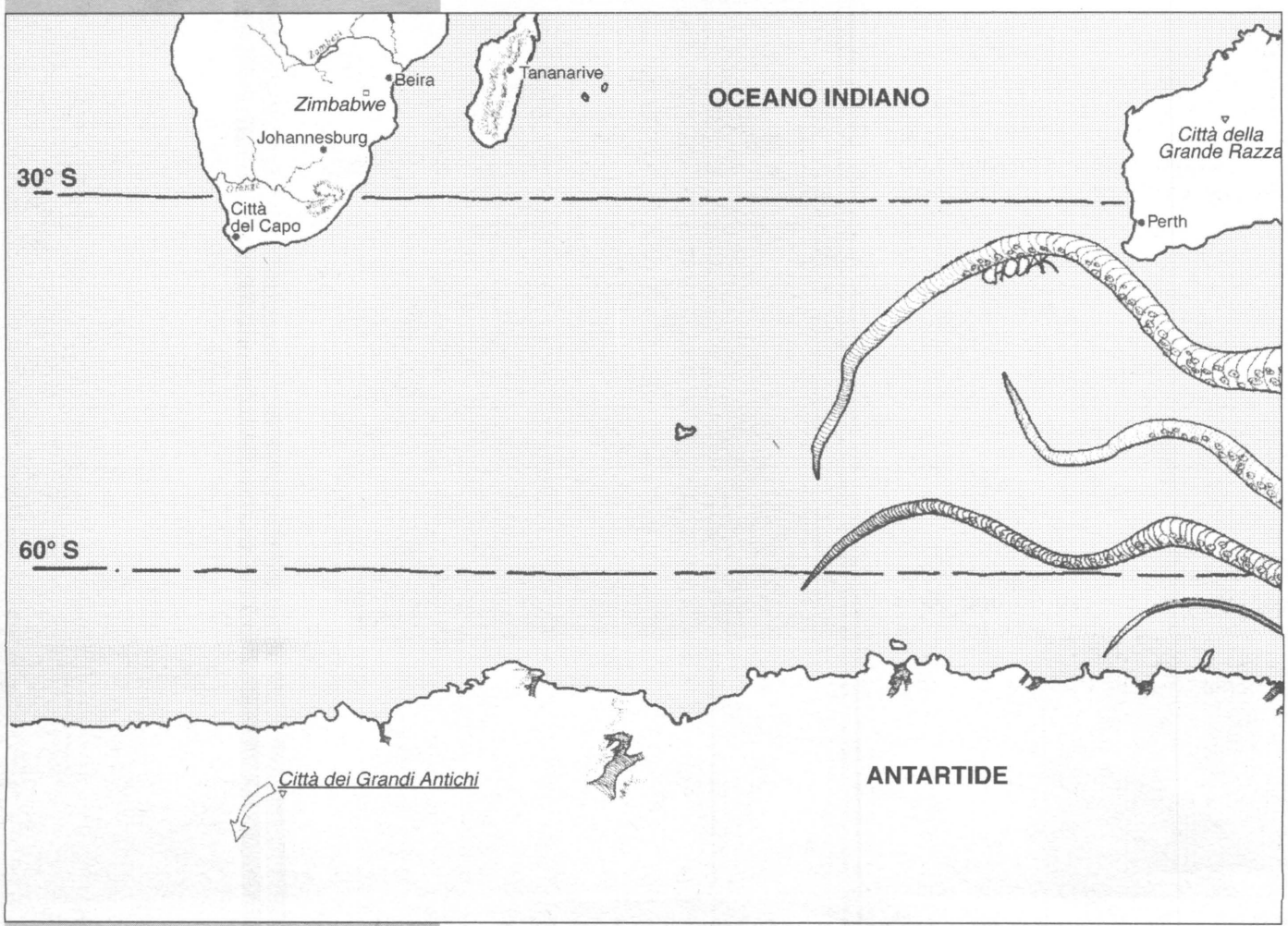


La Città dei Grandi Antichi

Bibliografia:

Le montagne della follia, 1931
(S549)

(Antartide). I recenti scavi nell'Antartide hanno riportato alla luce una città finora sconosciuta, protetta dal resto del mondo dal clima glaciale del polo e da una catena di montagne che possono stare alla pari con le cime Himalayane.
Le propaggini delle cime scoperte dalle ultime spedizioni sono caratterizzate da numerosissime caverne di forma regolare (approssimativamente quadrate o semicircolari) il cui interno è stato liberato da stalattiti e stalagmiti da una civiltà ormai scomparsa.
La visione aerea della zona lascia supporre che l'intera regione sia crivellata da gallerie scavate nel calcare ed è quindi probabile che le gallerie osservate conducano a vasti complessi sotterranei ancora inesplorati.
Attorno alle entrate di queste cavità naturali si osservano numerosi blocchi squadrati che ricordano quelli di Machu Picchu il cui scopo è tutt'ora ignoto.
Salendo sulla cima delle montagne ci troviamo di fronte ad una delle più grandi metropoli preumane conosciute: solo dopo circa 50 chilometri la massa compatta delle costruzioni comincia a diradare e occorre muoversi ancora per altri quindici chilometri prima di incontrare una zona deserta dove poter atterrare.
All'interno enormi strutture ciclopiche formate da blocchi di pietra



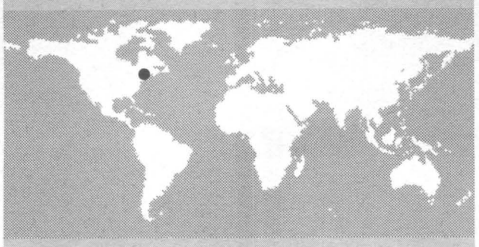
nera coprono quasi interamente l'altopiano ghiacciato, sfidando con le loro strutture le leggi geometriche tradizionali. Troviamo coni tronchi disposti a terrazza o scanalati sormontati da alti steli cilindrici che talvolta si slargano: strane costruzioni a forma di tavola che fanno pensare a lastre sovrapposte rettangolari, circolari e a forma di stella sono collegate a piramidi e coni complessi da ponti tubolari che si incrociano ad altezze vertiginose; occasionalmente alte guglie, aguzze come aghi, si alzano verso il cielo raggruppate in curiosi gruppi di cinque.

L'ampio letto di un antico fiume e spiazzi aperti a forma di stella separano edifici dai molti angoli e con piante a cinque punte, lungo i quali si muovono labirinti di vie e stretti passaggi.

L'interno delle costruzioni è generalmente lastricato da grossi blocchi di ardesia: gli ambienti sono complessi e connessi da una serie di corridoi e piani inclinati che fanno le veci delle scale, completamente assenti.

Quasi ovunque troviamo delle caratteristiche decorazioni organizzate su fasce orizzontali larghe circa un metro: bassorilievi scultorei si intervallano a intrecci geometrici estremamente complessi ricoprendo le superfici dal livello del pavimento fino al soffitto.

Tutte le testimonianze indicano che i costruttori della città raggiunsero un livello di civiltà paragonabile, se non superiore, a quello dell'uomo: i soggetti delle sculture rivelano che anticamente i locali erano occupati da strani macchinari, la cui forma conferma l'alto livello tecnologico dei costruttori anche a dispetto della nostra ignoranza al riguardo delle loro reali funzioni.



Providence

Bibliografia:

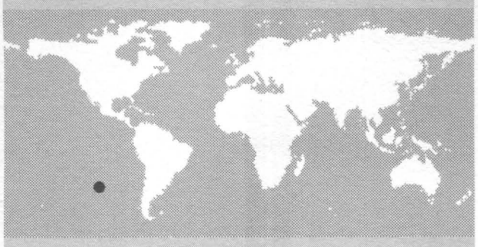
L'abitatore del buio
Il caso di Charles Dexter Ward
Il richiamo di Cthulhu
I fratelli delle tenebre
La casa sfuggita

(Rhode Island, USA). Gli insediamenti iniziali della città risalgono alla prima metà del XVII secolo (Town Street fu difatti spianata sulla riva del fiume Seekonk verso il 1636) e nel corso degli anni le diverse zone si sono espanse in modo quasi del tutto autonomo, dando origine ad una struttura urbana caratterizzata da livelli più o meno antichi, alcuni dei quali particolarmente bizzarri. Alcune zone sono occupate da case fatiscenti, giardini sbriciolati, vialetti ormai decrepiti, strade male illuminate.
Nella zona meridionale di Town Street si trovano i dock, frequentati dai marinai, mentre ad ovest della vecchia strada si alza la Stampers'Hill dove si è formato il ghetto ed il quartiere negro. Altre zone sono invece caratterizzate da belle abitazioni con giardini cintati e ripidi viottoli verdi: come Benefit Street, con le case georgiane edificate accanto ad edifici coloniali dall'entrata ornata da colonne ioniche; o come Angell Street e Congdon Street, nelle quali è possibile ammirare molte case antiche; oppure come l'Accademia della Brown University, con il suo ampio parco.
In Benefit Street non si può non menzionare la Mansion Hall, dove Edgar Allan Poe sostò molte volte, passeggiando da qui lungo le strade che si inerpicano sulla College Hill, la ripida collina ad est del fiume sulla quale la città si arrampica; qui è possibile osser-

Howard Phillips Lovercraft
1890 - 1937

vare la distesa di guglie, tetti ed alti edifici della Providence bassa, la cupola di marmo della State House sormontata da una statua e la mole massiccia del palazzo della Biblioteca John Hay.
Dalle zone più elevate della città si possono distinguere le numerose chiese che talvolta è quasi impossibile notare tanto densamente sono ammucchiate le antiche case: fra tutte la Prima Chiesa Battista, fondata nel 1775, e la cattedrale di St. John, con il suo cimitero nascosto, anch'esso frequentato da Poe, meritano certamente una visita.
Non mancano comunque anche nella tranquilla Providence luoghi che gli abitanti preferiscono evitare: la Casa sul versante orientale di Benefit Street, nella quale morirono in modo allarmante molti di coloro che vi abitarono; o la scura chiesa neogotica che sorge sulla Federal Hill, nel quartiere italiano, costruita intorno al 1810 ed ora abbandonata, che un tempo si dice sia stata il luogo di convegno dell'eretica setta della Saggezza Stellare; attorno a questo luogo in particolare si sono create numerose leggende: si dice che nella buia guglia senza finestre siano stati ritrovati uno scrigno metallico dalle strane decora-

zioni e una pietra dagli angoli bizzarri, ora finita in mare ad opera di uno sconosciuto per motivi ancora non del tutto chiari, e molti ricordano ancora l'ondata di panico diffusasi nella notte dell'8 agosto 1935 quando, in seguito ad un violento temporale, tutte le luci della zona si spensero e gli abitanti del luogo furono terrorizzati da qualcosa che, a detta di tutti, uscì dalla chiesa approfittando dell'oscurità.



R'Lyeh

Bibliografia:

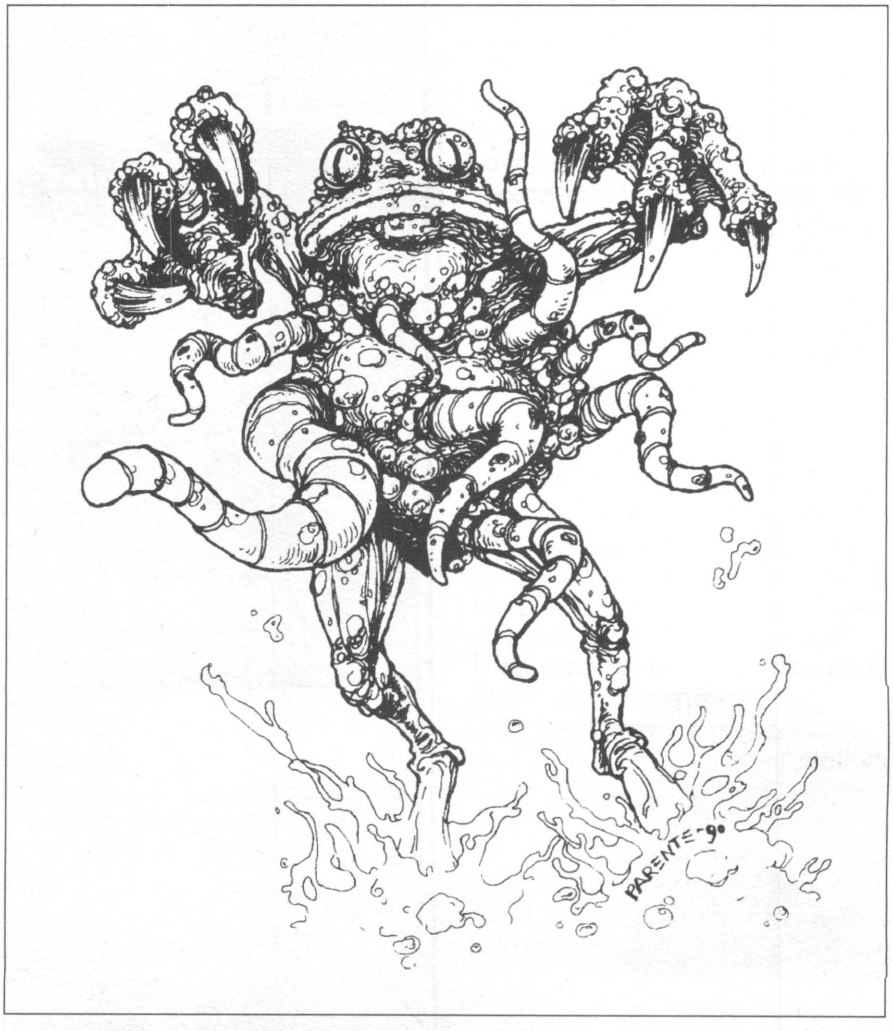
Il richiamo di Cthulhu, 1926
(I2.147)

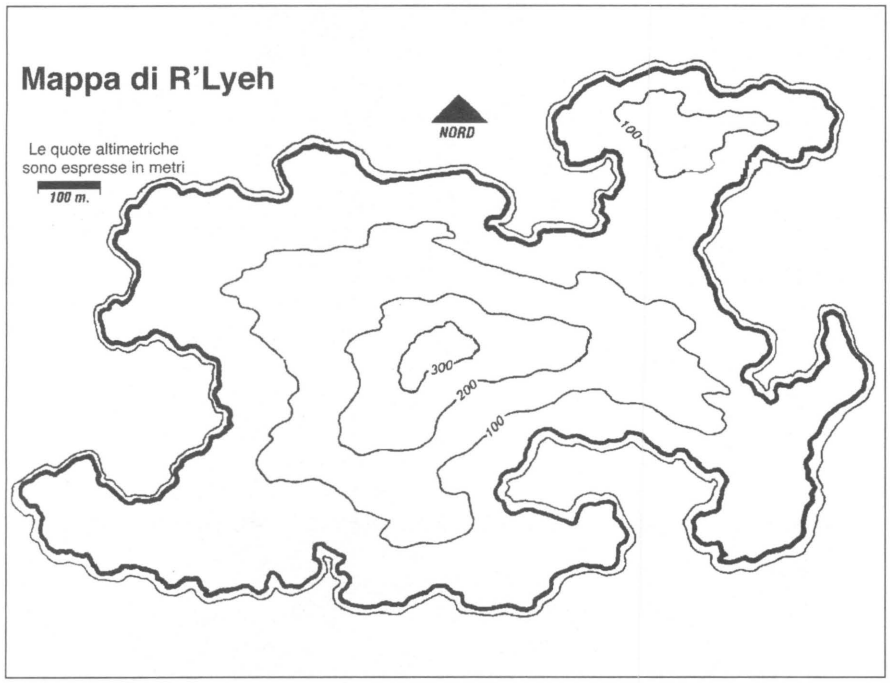
L'isola nera
(FM.LUDC.105)

Bibliografia per il GDR:

Stratelibri - Le ombre di Yog-Sothoth
(Cod. 1100)

(49º 51' S, 128º 34' W) l'isola di R'lyeh sorge in una zona geologicamente molto instabile: è stato solo per un caso fortuito che si è venuti a conoscenza di questo antichissimo luogo che nel corso dei secoli emerge dalle onde oceaniche solo per brevi periodi, per ritornare poi negli abissi dove giace indisturbato fino al nuovo risveglio.
La spedizione che ha scoperto R'lyeh ha notato per prima l'alta montagna sulla cima della quale si innalza un enorme monolito: guidati da questo punto di riferimento gli uomini sono giunti ad una zona emersa da poco dal fondo oceanico: il fango non ancora asciutto e l'odore di putrefazione sono i soli abitanti di una vera e propria città costruita con enormi blocchi di una pietra sconosciuta: alcuni scienziati vedono in R'lyeh la prova dell'esistenza delle perdute Atlantide e Mu, supposizioni che non hanno ancora trovato fondamento; mentre alcuni sostengono che il luogo sia immensamente più antico di qualsiasi altro luogo conosciuto o leggendario della civiltà umana.
Quello che colpisce maggiormente è la geometria di R'lyeh: i palazzi, i templi, gli obelischi, ogni struttura sembra obbedire a leggi fisiche del tutto aliene; angoli acuti improvvisamente diventano ottusi, superfici concave si comportano come se fossero convesse, piani inclinati in modo non descrivibile dalla geometria

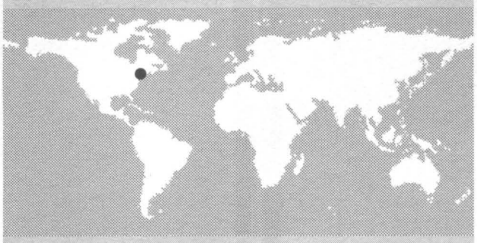




euclidea: gli uomini della spedizione giunta a R'lyeh ci riferiscono che muoversi lungo le strade e gli edifici dell'isola è estremamente faticoso, con la costante preoccupazione di potersi perdere qualora ci si fosse fidati per un'attimo di troppo dell'apparente stabilità spaziale delle costruzioni.
Una serie di blocchi forma una scala non adatta ai piedi umani che sale verso la cima della montagna che domina l'isola.
Qui, sotto il ciclopico monolite ricoperto di geroglifici che guidò la spedizione, si trova quello che è molto probabilmente un portale: ancora una volta, nonostante la presenza dei cardini, non è possibile stabilire con chiarezza se il passaggio si apre verso l'interno o verso l'esterno, né se l'apertura sia stata concepita con i criteri di movimento che noi conosciamo, ma è innegabile che questo sia il punto focale di tutta R'lyeh, il luogo verso il quale ogni pietra e ogni blocco sembra protendersi. L'immensa porta conduce ad un abisso che sembra non avere fondo: nessuna luce è in grado di penetrare nelle profondità del baratro che ancora non è stato esplorato, anche a causa della forte sensazione di disagio e di disturbo che il luogo emana.

Note:

R'lyeh è indubbiamente il luogo più citato nei racconti dei Miti: ne conosciamo l'ubicazione precisa grazie allo stesso Lovecraft e quindi non vi sono, apparentemente, dubbi sulla locazione fisica della città-isola.
In realtà non è chiaro in quali termini di tempo R'lyeh emerga dalle profondità oceaniche: secondo quanto HPL racconta l'emersione dell'isola è accompagnata da una serie di "effetti collaterali" quali le ribellioni nei manicomi, un aumento frenetico delle attività dei cultisti e un dilagare degli incubi nei sonni delle persone più percettive; tali episodi potrebbero escludere la possibilità di una frequente riemersione di R'lyeh, in quanto le manifestazioni ad essa connesse non potrebbero certo passare inosservate. Diversa sembrerebbe invece essere l'ipotesi portata avanti da Derleth, per il quale l'isola è soggetta a sollevamenti molto frequenti; anche in questo caso non è possibile prendere una posizione precisa: sta a ciascuno decidere il fato cui l'isola è condannata, anche se si sconsiglia caldamente la versione jo-jo che alcuni autori hanno voluto ricreare.



Y'Ha Nthlei

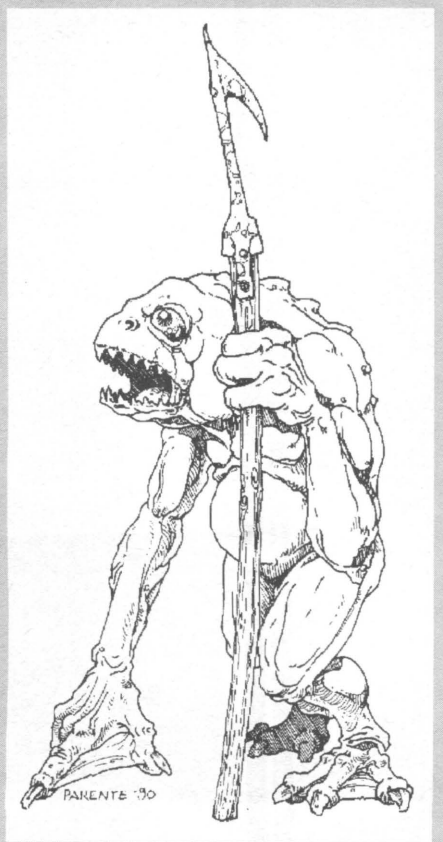
Bibliografia:

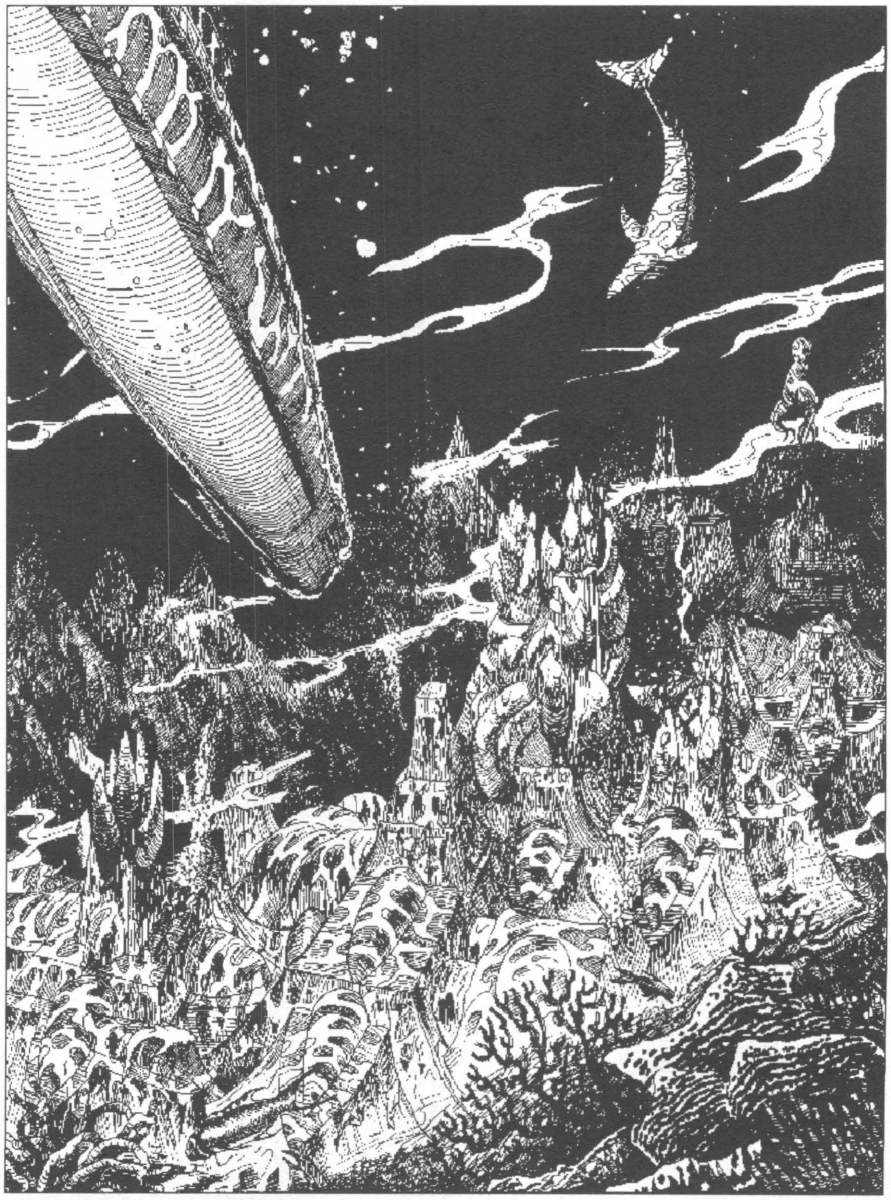
La maschera di Innsmouth, 1931
(I4.119)
Dagon, 1917
(I1.15)
Gli abitanti del Profondo, 1969
(FO.IMDC.375)

Bibliografia per il GDR:

Chaosium - Escape from Innsmouth
(Cod. 2338)

Recenti esplorazioni del fondo oceanico nella zona situata di fronte alla costa del New England hanno riportato alla luce una megalopoli sommersa finora sconosciuta: è molto probabile che si tratti della città chiamata Y'ha Nthlei a cui molte leggende si sono ispirate citandola come la Città delle Mille Colonne.
I primi rilevamenti hanno portato alla luce delle ciclopiche strutture in parte ricoperte da alghe: colonne titaniche si alzano dal fondo dell'oceano formando giganteschi portici; mura possenti si muovono per chilometri dando vita ad antichissimi edifici, templi e palazzi dalle innumerevoli terrazze; strade sommerse conducono ad ampie zone libere da costruzioni che furono evidentemente dei giardini dove ora crescono strani coralli lebbrosi e grottesche efflorescenze marine. In molti luoghi si ergono solitari dei monoliti di pietra coperti da geroglifici sconosciuti, non sap-



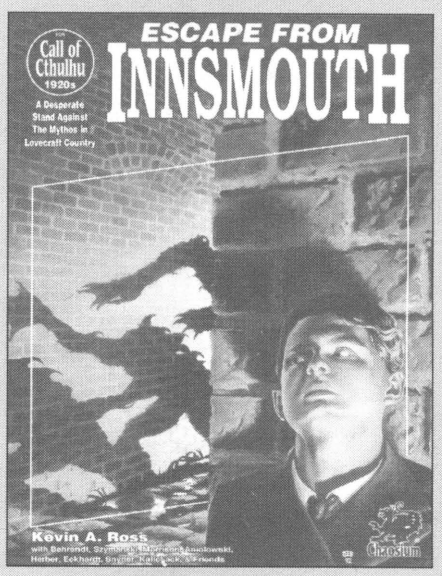


Robert Marsh

piamo ancora il significato dei messaggi scolpiti nella pietra ma le figure che è possibile osservare sono molto significative.
I bassorilievi raffigurano oltre ad abitanti marini a noi conosciuti (polipi, cetacei e simili) anche degli animali acquatici del tutto ignoti. In particolare le foto scattate dalle spedizioni fin'ora giunte a Y'ha Nthlei raffigurano spesso degli esseri dall'aspetto grottesco e diabolicamente umano: mani e piedi sono palmati, labbra grosse e flaccide si aprono su una faccia nella quale sporgono due grossi occhi vitrei; la pelle di questi esseri è coperta da squame e fa pensare ad un orrendo incrocio tra uomo e pesce.
Alcune di queste figure sono ritratte mentre adorano i monoliti, altre le possiamo osservare intente a cacciare nelle distese oceaniche (i bassorilievi sono spesso sproporzionati: uno di questi strani esseri è ritratto mentre sta combattendo con una balena che è di poco più piccola).
I misteri che avvolgono Y'ha Nthlei sono ancora molti: quale fu la civiltà che edificò la ciclopica città, chi sono gli esseri che ritroviamo su quasi tutte le decorazioni, quando Y'ha Nthlei s'inabissò (sempre ammesso che ci sia stato un tempo in cui le mura titaniche furono illuminate dalla luce del sole, ipotesi di cui alcuni storici affermano di poter dimostrare la falsità): queste sono solo alcune delle domande che speriamo troveranno una risposta nelle prossime spedizioni che, grazie ai moderni batiscafi, indagheranno i fondali oceanici.

Note:

La città è citata in diversi racconti appartenenti al ciclo dei Miti quasi sempre in relazione con Innsmouth e, in generale, con il culto di Dagon; sono tuttavia poche le descrizioni chiare del luogo e data la difficoltà di reperimento del materiale la descrizione qui riportata si basa anche su alcune indicazioni relative alla civiltà degli Abitatori del Profondo in generale, non necessariamente riferite con precisione a Y'ha Nthlei.



Racconti citati nel volume

Alla ricerca del misterioso Kadath	(tit.or.: The dream-quest of unknown Kadath), H.P.Lovecraft, 1926/27
Attraverso le porte della Chiave d'Argento	(tit.or.: Through the gates of silver key), H.P.Lovecraft e E.Hoffmann Price, 1932/33
Coloro che osservano dal tempo	(tit.or.: The watchers out of time), A.Derleth, 1974
Dagon	(tit.or.: Dagon), H.P.Lovecraft, 1917
Dall'abisso del tempo	(tit.or.: Out of the eons), H.P.Lovecraft e Hazel Heald, 1935
Gli abitanti del profondo	(tit.or.: The deep ones), J.Wade, 1969
Herbert West rianimatore	(tit.or.: Herbert West reanimator), H.P.Lovecraft, 1921/22
I fratelli delle tenebre	(tit.or.: The dark brotherhood), A.Derleth, 1966
Il caso di Charles Dexter Ward	(tit.or.: The Case of Charles Dexter Ward), H.P.Lovecraft, 1927
Il giorno di Wentworth	(tit.or.: Wenworth's day), A.Derleth, 1954
Il guardiano della chiave	(tit.or.: The keeper of the key), A.Derleth, 1951
Il richiamo di Cthulhu	(tit.or.: The call of Cthulhu), H.P.Lovecraft, 1926
Il segno di R'lyeh.	(tit.or.: The seal of R'leyh), A.Derleth, 1957
Il Segugio	(tit.or.: The hound), H.P.Lovecraft, 1922
Il terribile vecchio	(tit.or.: The terrible old man), H.P.Lovecraft, 1920
K'n-yan	(tit.or.: The hound), H.P.Lovecraft e Z.Brown Bishop, 1929/30
L'abbraccio di Medusa	(tit.or.: Medusa's coil), H.P.Lovecraft e Z.Brown Bishop, 1929
L'abitatore del buio	(tit.or.: The haunter of the dark), H.P.Lovecraft, 1935
L'argilla di Innsmouth	(tit.or.: Innsmouth Clay), A.Derleth, 1971
L'isola nera	(tit.or.: The black island), A.Derleth, 1952
L'ombra venuta dallo spazio	(tit.or.: The shadow out of space), A.Derleth, 1957
L'orrore della campata centrale	(tit.or.: The horror from the middle span), A.Derleth, 1967
L'orrore di Dunwich	(tit.or.: The Dunwich horror), H.P.Lovecraft, 1928
La casa delle streghe	(tit.or.: The dreams in the witch house), H.P.Lovecraft, 1932
La casa in Curwen Street	(tit.or.: The house in Curwen street), A.Derleth, 1943
La casa misteriosa lassù nella nebbia	(tit.or.: The strange high house in the mist), H.P.Lovecraft, 1926
La casa nella valle	(tit.or.: The house in the valley), A.Derleth, 1953
La casa sfuggita	(tit.or.: The shunned house), H.P.Lovecraft, 1924
La chiave d'argento	(tit.or.: The silver key), H.P.Lovecraft, 1926
La Città Senza Nome	(tit.or.: The nameless city), H.P.Lovecraft, 1921
La conca delle streghe	(tit.or.: Witches' hollow), A.Derleth, 1962
La cosa sulla soglia	(tit.or.: The thing on the doorstep), H.P.Lovecraft, 1933
La dichiarazione di Randolph Carter	(tit.or.: The statement of Randolph Carter), H.P.Lovecraft, 1919
La discesa	(tit.or.: The descendant), H.P.Lovecraft, 1926
La lampada di Alhazred	(tit.or.: The lamp of Alhazred), A.Derleth, 1957
La maschera di Innsmouth	(tit.or.: The shadow over Innsmouth), H.P.Lovecraft, 1931
La ricorrenza	(tit.or.: The festival), H.P.Lovecraft, 1923
La stanza sbarrata	(tit.or.: The shuttered room), A.Derleth, 1959
Le montagne della follia	(tit.or.: At the mountains of madness), H.P.Lovecraft, 1931
Zoth-Ommogh	(tit.or.: Zoth-Ommogh), Lin Carter

Bibliografia essenziale

Per quanto concerne l'opera di Lovecraft, compresi i lavori di revisione, il testo italiano più completo è sicuramente l'edizione in quattro volumi edita dalla Mondadori sula base dell'edizione preparata da S.T.Joshi (Arkham House) pubblicata in quattro volumi tra il 1982 e il 1989:

H.P.Lovecraft, ***Tutti i racconti 1897-1922***, Mondadori,1989 (I 1)

H.P.Lovecraft, ***Tutti i racconti 1923-1926***, Mondadori,1990 (I 2)

H.P.Lovecraft, ***Tutti i racconti 1927-1930***, Mondadori,1991 (I 3)

H.P.Lovecraft, ***Tutti i racconti 1931-1936***, Mondadori,1992 (I 4)

Per i Miti in generale si consiglia la lettura dei seguenti volumi:

La lampada di Alhazred, Fanucci editore collana *Orizzonti*, 1977 (ristampa 1992), H.P.Lovecraft e A.Derleth (FO. LLDA)

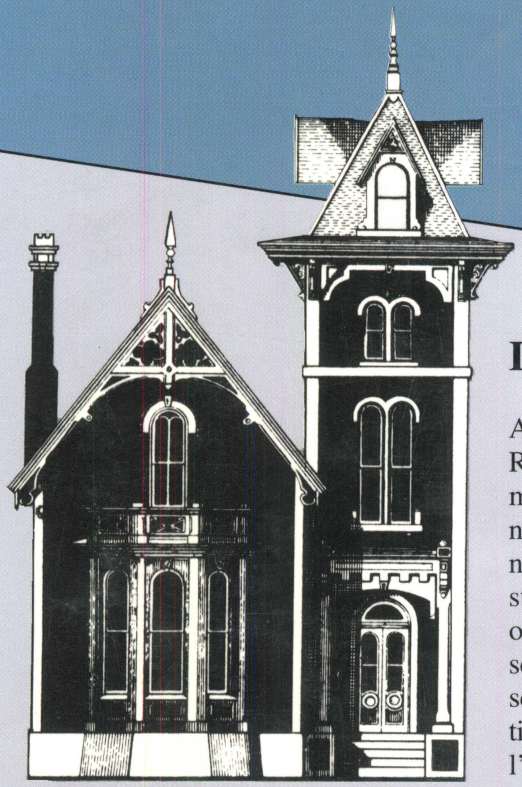
I miti di Cthulhu, Fanucci editore collana *Orizzonti*,1975,a cura di A.Derleth, G. de Turris e S. Fusco (FO. IMCD)

Sfida dall'infinito, Fanucci editore collana *Orizzonti*, 1976, H. P. Lovecraft (S)

L'universo di Cthulhu, Fanucci editore collana *I miti di Cthulhu*, 1986 (FM. LUDC)

Il segno di Cthulhu, Fanucci editore collana *I miti di Cthulhu*, 1986 (FM. ISDC)

L'Atlante di Lovecraft

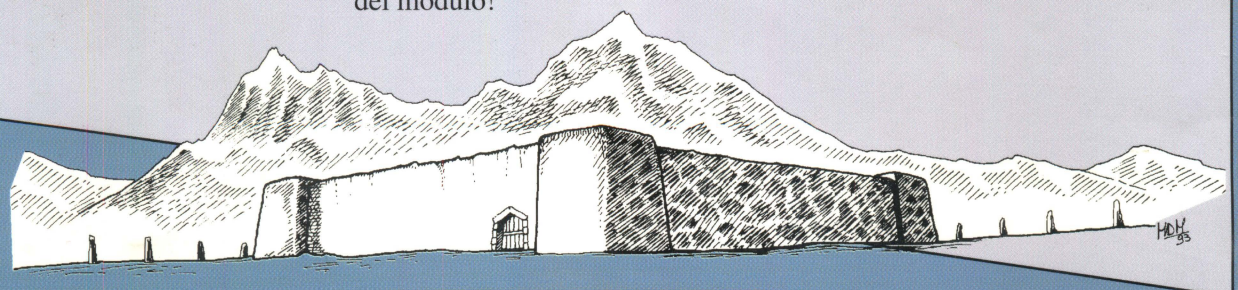


L'Atlante di Lovecraft

Arkham, l'Isola di Pasqua, R'lyeh, Babilonia... Luoghi misteriosi, fedeli guardiani di antichi, quanto inestimabili tesori, custodi di un sapere ormai perduto. Città scomparse, centri di oscuri e innominabili culti religiosi, testimoni dell'esistenza di razze sconosciute... l'Atlante di Lovecraft contiene le mappe e i diagrammi di tutte le località in cui il mistero affonda le proprie radici. Alcune realmente esistenti, altre create dalla fervida fantasia di H.P. Lovecraft. I 44 luoghi descritti all'interno di questo modulo rappresentano il luogo ideale per le vostre avventure: i misteri di Innsmouth e Cnosso attendono di essere svelati da uomini abbastanza coraggiosi da non temere di scatenare le ire degli Antichi! Oltre alle descrizioni delle singole località, l'Atlante di Lovecraft contiene anche una grande mappa, sulla quale potrete trovare le Terre dei Sogni, le oscure vie di Arkham, i misteri del Bacino Mediterraneo e un completo planisfero del mondo raffigurante i luoghi descritti all'interno del modulo!

Ovunque aleggiava incombente l'orrore decadente dell'antica città... l'immutata, leggendaria, infestata città di Arkham; con i suoi tetti inclinati e piegati sulle soffitte ove, in tempi remoti e oscuri della Contea, le streghe, braccate dagli uomini del Re, si nascondevano.

- H.P. Lovecraft



STRATELIBRI

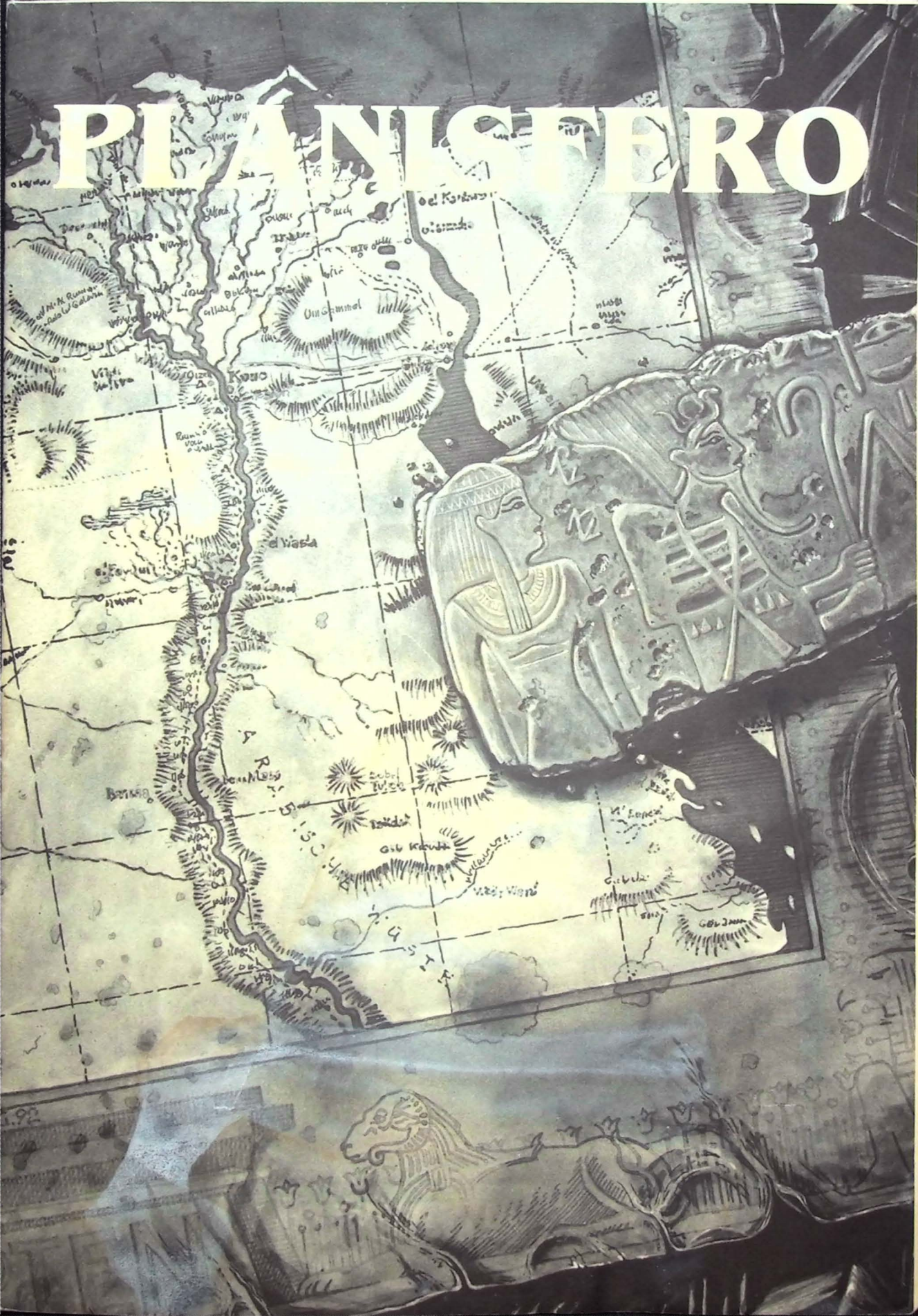
IL RICHIAMO DI CTHULHU®

CHAOSIUM INC.

Edito da Stratelibri s.r.l.
su licenza della Chaosium Inc.
e con l'autorizzazione della Arkham House

cod. 1004

L. 25.000


PLANISFERO

Area Principale delle
Terre dei Sogni
Terre Sconosciute
Passo Kadath
Desolazione Ghiacciata
Verso Zobna
Diakos
Altopiano di Sarkia
Olathoe
Deserto Roccioso
Passo
Vornai
Dimora del Verme
Selarn
Valle dei Ragni
Altopiano di Leng
Monastero preistorico
Lelag-Leng
Noh
La Roccia senza Nome
Sarkomand
MARE CERENARIANO
Zais
Stethelos
Terre dei Nomadi
Sarrub
Ilek-Vad
Lhosk
Terra Proibita
Fiume Naraxa
Kadatheron
Rokol
Deserto Bnazico
Thraa
Ilarnek
Valle di Narthos
Deserto Liraniano
Celephais
Hazuth-Kleg
Gak
Nithy-Vash
Palude
Rinar
Deserto
Verso Mhor ->
Città dove è meglio non entrare
Mnar
Dothar
Sabbie Mobili
Fiume Oukranos
Foresta Incantata
Hatheg
Nir
Ulthar
Zakarion
Reami Fantastici
Sarnath
Teloth
Cupparnombo
Rovine di Golthoth
Sydathria
Oonai
I Sei Regni
Dylath-Leen
Thorabon
La Città Sommersa
Sona-Nyl
Fiume Nar
<- Verso i pilastri di basalto dell'Ovest e la splendita Cathuria
Fiume Zuro
Il Sud
Aphorat
Aira
Xura
Thalarion
Zar
Zak
Baharna
Isola di Oriab
Rovine
Deserto
MARE MERIDIONALE
MARE MERIDIONALE
N
O
E
S

Da Aylesbury a Kingsport
Dunwich
Contea di Arkham
NEWBURYPORT
ROWLEY
Innsmouth
PLUM ISLAND
IPSWICH
IPSWICH R.
BOLTON
ESSEX
ESSEX FALLS
MISKATONIC R.
AYLESBURY PIKE
Arkham
CLARK'S CORNER
ANNISQUAM
ROCKPORT
GLOUCESTER
MANCHESTER
MARTINS BEACH
BEVERLY
Kingsport
SALEM
N
O
E
S